Il dossier Steam: regole, percorsi e responsabilità

Fonte: https://phishdestroy.io/steam_dossier/it/index
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

Sezione 1 — Sintesi del caso

La regola. Il record. Le domande senza risposta.

Contesto e limiti della fonte
Sei risultati, ciascuno collegato a un documento pubblico datato. Le sezioni dettagliate seguono lo stesso ordine: documentazione tecnica (Parte A), normativa e applicazione (Parte B), quadri giuridici (Parte C), seguite dalle appendici con gli allegati principali.

Sei risultati. Ciascuno collega una norma scritta a un documento datato e a una questione che può essere verificata sulla base delle prove.

1. Host di autenticazione con domini separati — 44 percorsi · 26 coppie separate
I registri dei disoccupati **44 piattaforme che effettuano l'autenticazione tramite un dominio separato registrabile**. Altre cinque rotte sono in attesa di verifica e di una data RDAP; la loro inclusione porterebbe il totale a 47. Esse sono escluse dal numero 44 e dalla tabella delle età. — **27 con un file di prove pubblicato per ogni percorso** e 17 aggiunti tramite raccolta manuale, elencati a parte. In **26 coppie di filtri separati** il dominio principale è **BLOCCATO** nel filtro dei link Steam, mentre il proxy che ne gestisce l'accesso non lo è. Non si tratta di domini temporanei: csgogem.com è bloccato mentre `api.csgem.com`, l'host con nome di accesso Steam, è registrato dal marzo 2014 — **12 anni e 6 mesi**. Valve riceve quel nome host in ogni richiesta OpenID e lo ripropone all'utente nella propria pagina di accesso. La tabella completa, con le durate per ogni route e le informazioni sulla provenienza, è riportata nella Sezione 3.

Segui il percorso →
2. 2016: il meccanismo è stato denominato e la scadenza è stata fissata
Il 13 luglio 2016 Valve ha descritto pubblicamente come i siti di gioco d’azzardo utilizzassero Steam OpenID e conti di trading automatizzati, e le comunicazioni del suo legale del 20 luglio 2016 hanno fissato un termine di dieci giorni. Da allora non è stato pubblicato alcun resoconto sulle azioni di applicazione della normativa per singolo operatore. A dieci anni dalla scadenza fissata, lo stesso meccanismo citato è in uso su host di autenticazione con domini separati che non hanno restituito alcun blocco da parte di Link Filter su 2026-09-21.

Leggi la lettera aperta al WSGC →
3. Correlazione dei dispositivi, su carta intestata dell’avvocato
Nella corrispondenza qui riportata, il legale di Valve ha descritto una correlazione a livello di dispositivo che collega un dispositivo a più account — una funzionalità che il servizio di assistenza di Steam aveva precedentemente dichiarato agli utenti non essere tecnicamente possibile. Resta da chiarire quali dati relativi ai dispositivi siano in possesso di Valve e su quale base venga negato ai titolari degli account l’accesso a tali dati.

Leggi il memorandum →
4. Due risposte relative all’accesso. Una ha negato l’accesso ai dati, l’altra li ha divulgati.
Ottobre 2025: L’avvocato di Valve ha risposto a una richiesta ai sensi dell’articolo 15 presentando un’appendice di 830 pagine in cui le parti oscurate sono state coperte con del colore anziché essere rimosse — **902,270 caratteri** riferire i dati utilizzando uno strumento di

estrazione standard, compresi gli identificatori di terze parti che proprio quelle barre avevano lo scopo di nascondere. L’articolo 15, paragrafo 4, è il motivo per cui esistono quelle barre. **Settembre 2026:** Il ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB è stato chiuso dopo tre giorni con un link alla pagina self-service “Dati dell’account”: nessun dato, nessuna base giuridica indicata. Al momento della pubblicazione, il termine di un mese previsto dall’art. 12, comma 3, non era ancora scaduto; l’obiezione riguarda il merito della questione.

Leggi la verifica della redazione → Leggi la scheda del biglietto →

5. Il mercato al di sopra del massimo di Steam

Steam limita la quotazione in Borsa a circa **$1,800**. In cinque mercati, in una panoramica datata (23 settembre 2026), **248 categorie di articoli CS2** il cui prezzo superi tale limite da parte di due o più di essi, indipendentemente l'uno dall'altro, e **tutti e 248 sono assenti da Steam**; un Dragon Lore nuovo di fabbrica parte da **$10,941** su 389 copie presenti in tutte e cinque le piattaforme (il dato relativo esclusivamente a CSFloat riportato nella Sezione 13, tratto dall’istantanea del 20 settembre, è pari a $10,623.95 su 62 offerte). La vendita a tali prezzi richiede una piattaforma esterna, mentre il trasferimento degli articoli avviene ancora a Steam.

Segui l'andamento del prezzo e il trasferimento →

6. La regola è esplicita; la traccia di controllo non lo è

Il Contratto di abbonamento riserva Steam all’uso personale e non commerciale, vieta lo sfruttamento commerciale salvo nei casi espressamente consentiti, proibisce l’uso di script e bot e consente la chiusura dell’account. Nel 2016, Valve ha esteso tale disposizione agli operatori di gioco d’azzardo. Separatamente, secondo l’account tecnico di CSFloat, Valve ha chiuso `IEconItems_730/GetPlayerItems` nel 2017, con la rimozione dell'accesso pubblico agli ID degli elementi originali (non è stato individuato alcun log delle modifiche Valve).

Posiziona la regola accanto alla rete →

2016 / Richiesta scritta **10 giorni**
Scadenza indicata nelle comunicazioni inviate nel luglio 2016 dall’avvocato Valve ai siti di gioco d’azzardo. Lettera aperta alla WSGC: Sezione 2.
2017 / Registro di audit pubblico **Accesso tramite ID disattivato**
CSFloat registra la perdita degli ID originali degli elementi.
Corrispondenza legale **Correlazione tra dispositivi**
Un dispositivo collegato a decine di account rubati.
Registro dei percorsi **Bloccato, ma continuo ad accedere**
La regola: La dichiarazione del 2016 di Valve vieta la gestione di attività di gioco d'azzardo su Steam OpenID. **Il record:** Il Link Filter ospita 26 domini principali, mentre l'host che gestisce l'accesso Steam di ciascuno di essi è in funzione da — quello di csgogem.com è in funzione da 12 anni e 6 mesi.

Sezione 2 — Lettera aperta

Lettera aperta alla Commissione per il gioco d'azzardo dello Stato di Washington

Dieci giorni sono diventati dieci anni. Alla richiesta avanzata dalla Commissione nel 2016 a Valve non è stata fornita una risposta con un resoconto operatore per operatore; la presente lettera chiede alla Commissione di riaprire il fascicolo.

COMUNICATO STAMPA · COMMISSIONE PER IL GIOCO D'AZZARDO DELLO STATO DI WASHINGTON

Dieci giorni sono diventati dieci anni.*Riaprire il record.*

Alla Commissione per il gioco d'azzardo dello Stato di Washington:

Nel 2016, il direttore David Trujillo ha chiesto a Valve di illustrare le misure adottate per impedire l'uso delle skin Steam a fini di gioco d'azzardo. L'allora presidente Chris Stearns e la Commissione si sono trovati di fronte a un settore basato su oggetti emessi da Valve e trasferimenti di Steam. Da allora entrambi hanno lasciato i loro incarichi in seno alla Commissione. La questione che hanno sollevato riguardo a Valve non è ancora stata risolta.

Il responsabile legale di Valve, Karl Quackenbush, ha concesso agli operatori del settore del gioco d'azzardo dieci giorni di tempo per cessare l'uso commerciale degli account Steam. Nella sua risposta di ottobre alla vostra Commissione, Valve ha negato di aver facilitato il gioco d'azzardo, affermando di aver inviato lettere di diffida a più di quaranta siti e di aver disattivato gli account associati. Ha inoltre difeso il mantenimento dei servizi di trading Steam e OpenID, poiché tali servizi andavano a vantaggio dei clienti e degli sviluppatori di giochi. **Quella era una dimostrazione di controllo. Merita di essere messa alla prova, non di essere accettata senza discutere.**

What this means — OpenID and openid.realm
OpenID is the sign-in standard behind the "Sign in with Steam" button: the site does not receive the password, Steam confirms the identity to it. **openid.realm** is the field carrying the address of the site asking for the sign-in, and **openid.return_to** the address Steam is to send the user back to. Steam receives both on every request and prints the realm on its own login page — which is why this dossier can name the host each platform authenticates through.

Section 3 — the observed routes →

A nostro avviso, la risposta di Valve non ha dimostrato che le misure di applicazione da essa scelte fossero commisurate alle dimensioni della rete da essa descritta. Una lettera di minaccia inviata a un operatore non equivale a un blocco definitivo degli account Steam, dell'infrastruttura di trading e dei percorsi di autenticazione che consentono il funzionamento dell'attività. Secondo le stime riportate, La sola CS:GO Lounge ha registrato oltre $1 miliardi di volume di scommesse nel corso del 2016; si tratta di una stima esterna delle puntate, non di un ricavo pari a Valve, e l'attività originaria del sito, incentrata sulle scommesse sulla pelle, è stata successivamente chiusa. Le dimensioni del fenomeno hanno reso indispensabile un intervento di contrasto verificabile.

Oggi, quello di Valve Contratto di abbonamento archiviato 2026-09-21 ↗ limita lo sfruttamento commerciale, salvo nei casi espressamente consentiti, e vieta separatamente determinate forme di automazione. Il nostro registro delle tratte datato i record dichiarati come OpenID restituiscono gli host dei servizi esterni; `openid.realm` e `openid.return_to` sono campi inviati a Steam, non segreti nascosti ad esso. Il nostro Controlli del filtro dei link illustra casi in cui è stato segnalato un indirizzo principale, ma non un host di accesso ad esso associato. Il risultato di un filtro, di per sé, non può dimostrare che Valve abbia consentito un accesso o che un determinato bot abbia eluso il blocco di un account. **Ciò dimostra che un avviso pubblicato sulla homepage non può essere considerato una risposta esauriente in materia di accessibilità.**

Né l'esistenza di funzioni commerciali e OpenID utili e legittime Steam può chiarire se gli operatori vietati siano stati effettivamente esclusi. Le stesse norme di Valve consentono espressamente delle eccezioni. Se Valve fa valere tale distinzione, la Commissione dovrebbe chiedergli di identificare l'autorizzazione, i controlli sui conti e i criteri di applicazione applicabili alle attività commerciali relative agli «skin», nonché gli specifici usi non legati al gioco d'azzardo invocati nel 2016. La semplice possibilità di un uso lecito non costituisce una risposta a un uso vietato documentato.

Chiediamo alla Commissione di riesaminare il fascicolo del 2016 e di richiedere un resoconto operatore per operatore: quali account Steam e bot di trading sono stati disattivati dopo i preavvisi di dieci giorni; se siano stati monitorati account correlati o host di ritorno; quali operatori abbiano successivamente riottenuto l'accesso; quali esenzioni sono state concesse; e quali documenti confermano la dichiarazione di Valve alla Commissione. Pubblicare ciò che la legge consente al pubblico di esaminare. Confrontare tali documenti con i percorsi attuali e con gli interventi successivi di Valve, compresi OPSkins nel 2018 archiviato 2026-03-07 ↗.

L'avviso fissava un termine di dieci giorni nel luglio 2016; dieci anni sono un periodo sufficientemente lungo per stabilire se sia stato rispettato. La Commissione dovrebbe verificare i dati contabili del 2016 di Valve alla luce delle infrastrutture ancora oggi osservabili.

L'inchiesta "Dossier Steam" · Dichiarazione pubblica, 20 settembre 2026

Comunicazione della Commissione del 2016 ↗ archiviato 2026-05-20 ↗ · Risposta di Valve del 2016 (copia del documento) ↗ · Dichiarazione OpenID del 2016 di Valve ↗ archiviato 2026-09-21 ↗ · Accordo attuale Steam ↗ archiviato 2026-09-21 ↗ · Cronologia dello scambio del 2016: Sezione 11 →

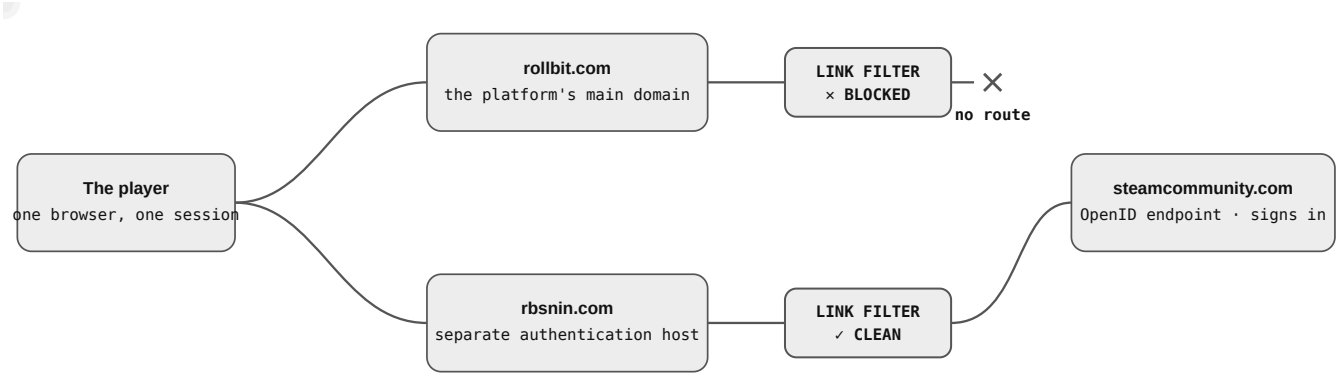
Parte A — Scheda tecnica · Sezione 3

Il sito è bloccato. La pagina di accesso invece no.

26 domini principali bloccati. Il proxy di autenticazione associato a ciascuno di essi e da quanto tempo è attivo. Questi host di autenticazione distinti non sono semplici indirizzi secondari: ciascuno di essi è un **proxy di autenticazione per Steam**, che si interpone tra la piattaforma e l'endpoint OpenID di Valve e gestisce l'accesso che il dominio bloccato non può più effettuare apertamente. Valve ha impostato il filtro Link Filter come punto di accesso principale. L'accesso ha continuato a passare attraverso il proxy: csgogem.com è bloccato e `api.csgem.com` è registrato dal marzo 2014 — **dodici anni e mezzo**. In ciascuno di quei giorni, quell'host ha inviato il proprio nome host all'endpoint OpenID di Valve, e Steam lo ha immediatamente visualizzato all'utente nella pagina di accesso. **Valve è il tronco attraverso cui passa ciascuna di queste rotte; non è necessario che le individui.** Ecco cosa misura questa sezione: non se esiste un avviso, ma per quanti anni il percorso a valle dell'avviso rimane aperto. Nel registro figurano 44 percorsi con domini distinti, 27 dei quali corredati da un file di documentazione specifico per ciascun percorso — come illustrato nella tabella sottostante. Prendete in esame un esempio, poi valutateli tutti.

Figura 3.1 — I due percorsi, rappresentati graficamente.

Una piattaforma, un utente, due richieste provenienti dallo stesso browser. Il filtro dei link di Valve interviene su entrambe. Blocca quella che contiene un link e lascia passare quella relativa all'accesso. Tutti i dati misurati in questa sezione indicano per quanto tempo rimane aperta la route inferiore.



Link pubblicato il Steam — interrotto Richiesta di accesso — pass Assegni conservati del 19 e del 21 settembre 2026

Entrambe le richieste sono visibili a Valve, ma ne viene eseguita solo una. Il filtro dei link è una lista Valve, controllata da un servizio Valve. La richiesta OpenID trasmette il nome dell'host di autenticazione all'endpoint di Valve, che lo visualizza immediatamente nella pagina di accesso. Il nome host è comunque presente nella richiesta; la differenza sta nel fatto che venga o meno utilizzato.

Un'unica piattaforma. Due percorsi diversi. ROLLBIT / OSSERVAZIONI SALVATE
Passaggio 5 / 5

La richiesta raggiunge il valore Steam. Il percorso osservato ha portato al modulo di accesso di Steam. Gli autori non hanno completato la procedura di accesso. Il blocco del link del dominio principale non ha impedito questo percorso osservato verso il modulo.

01 CONTROLLO DEL FILTRO DI COLLEGAMENTO
DESTINAZIONE **rollbit.com** Il dominio principale della piattaforma
FILTRO PER COLLEGAMENTO STEAM **Verifica il link** Un sistema separato di avviso sulla destinazione
RISULTATO SALVATO **Link bloccato** 19 e 21 settembre 2026
02 IL PERCORSO DI ACCESSO OSSERVATO
SULLA PIATTAFORMA **Accedi con Steam** La piattaforma avvia una richiesta OpenID
HOST DI AUTENTICAZIONE SEPARATO **rbsnin.com** Nessun blocco "Link Filter" nella verifica salvata
STEAM **Modulo di accesso visualizzato** L'host richiesto compare nell'avviso di Steam

Verificare le note originali relative all’acquisizione, la data di registrazione e i dettagli del protocollo
Come viene applicata la norma Valve
Dominio principale: bloccato
Utente
→
rollbit.com
(dominio principale)
↓
FILTRO STEAM LINK — BLOCCATO
"Link bloccato!" — segnalato come potenzialmente dannoso
rollbit.com ha segnalato un blocco del filtro dei link su 2026-09-19 e 2026-09-21 (controllo senza autenticazione; HTML grezzo e SHA-256 salvati). Una registrazione visibile e verificabile.

Cosa succede in realtà — l'autenticazione
Host Auth: non bloccato
Utente
→
rollbit.com
"Accedi con Steam"
↓
Reindirizzamento tramite host di autenticazione separato:
`rbsnin.com`Filtro link: CLEAN
registrato 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP)
↓
Steam Avviso sulla pagina di accesso (2026-09-20):
`"Note that rbsnin.com is not affiliated with Steam or Valve"`
Steam restituisce questo avviso proveniente dal dominio OpenID della richiesta che ha ricevuto.
↓
Steam Modulo di accesso fornito per l'host separato
Gli autori non hanno completato la procedura di accesso; il flusso è stato osservato fino al modulo Steam.
Valve riceve il nome host return_to / realm ad ogni richiesta di questo tipo. rbsnin.com non ha restituito alcun blocco da parte del filtro Link Filter su 2026-09-21.
Su richiesta
In qualità di provider OpenID, Steam riceve il nome host di autenticazione con ogni richiesta di autenticazione: questo giunge ai server di Valve nel `openid.return_to` e `openid.realm` parametri.
Inviato dal sito
L'host di autenticazione non viene individuato tramite scansione: la piattaforma lo invia a Steam in ogni richiesta. Ai sensi della sezione 9.1 di OpenID 2.0 `return_to` è formalmente facoltativo, ma senza di esso Steam non è in grado di fornire il risultato dell'accesso; pertanto, affinché l'accesso tramite Steam funzioni, è di fatto obbligatorio. Steam mostra addirittura il nome host all'utente ("*<host> non è affiliato a Steam né a Valve*").
14 anni
è l'età dell'host di autenticazione più vecchio che presenta ancora Steam accessi al momento del controllo 2026-09-21 (dota2.net, registrato 2011-10-29); quello più recente ha tre giorni (rbsnin.com). **Non interpretare la cifra “0 host di autenticazione bloccati” come il risultato della ricerca.** Un host di autenticazione bloccato comprometterebbe del tutto la funzionalità "Accedi con Steam" della piattaforma, quindi un registro creato sulla base di accessi riusciti può contenere solo host che non sono mai stati bloccati. Il dato significativo non è il numero di blocchi, bensì il numero di anni in cui il dominio principale è rimasto nel filtro dei link mentre l’accesso ad esso associato continuava a funzionare.

Host di autenticazione con dominio separato: data di registrazione rispetto al dominio principale (30 percorsi: i 25 risolti nell'audit del browser 2026-09-21, più 5 aggiunti in 2026-09-22)

Piattaforma	Filtro link: principale	Host Auth	Filtro link: host di autenticazione	Host Auth registrato	Fonte dell'osservazione	Fascicolo probatorio
Rollbit rollbit.com · reg. 2014-11-08	BLOCCATO 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`rbsnin.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo (nessuna istantanea su Wayback)	2026-09-18 09:34:52Z, Verisign RDAP	Steam avviso sulla pagina di accesso, 2026-09-20	rollbit.com.json
Skin.Club skin.club · reg. 2017-09-04	BLOCCATO 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`sc-auth.net`	PULITO 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2019-04-02 RDAP	Steam Avviso sulla pagina di accesso	skin.club.json
Howl.GG howl.gg · reg. 2017-03-16	BLOCCATO 2026-09-18, 19-09, 21-09 · Wayback 2026-09-21	`howl.uno`	PULITO 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-08-11 RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser + URL OpenID fornito	howl.gg.json
Duelbits duelbits.com · reg. 2020-02-03	BLOCCATO 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`switchflips.com`	PULITO 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-04-21 RDAP	URL OpenID fornito	duelbits.com.json
CSGOFast csgofast.com · reg. 2015-03-27	BLOCCATO 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`steam-login.authtofast.com`	PULITO authtofast.com, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-06-30 authtofast.com, RDAP	Acquisizione live dal browser + URL OpenID fornito	csgofast.com.json
Farmskins farmskins.com · reg. 2016-03-23	BLOCCATO 2026-09-19, 2026-09-21 · HTML grezzo	`steam.kobal.cc`	PULITO 2026-09-19, 2026-09-21 · HTML grezzo	2017-01-07 kobal.cc, RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser + URL OpenID fornito	farmskins.com.json
CobaltLab cobaltlab.tech	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`cobaltauth.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2025-01-07 RDAP	URL OpenID fornito	cobaltlab.tech.json
CSGO.NET csgo.net · reg. 2012-07-22	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`cn2.easylot.net`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2016-09-03 easylot.net, RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser	csgo.net.json
GGDrop ggdrop.com	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`ggauth.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2023-05-03 RDAP	URL OpenID fornito	ggdrop.com.json
RustChance rustchance.com	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`hgfuihd.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2019-01-27 RDAP	URL OpenID fornito	rustchance.com.json
Skin.Fans skin.fans	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`auth.skinfans.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2018-07-16 skinfans.com, RDAP	URL OpenID fornito	skin.fans.json

Piattaforma	Filtro link: principale	Host Auth	Filtro link: host di autenticazione	Host Auth registrato	Fonte dell'osservazione	Fascicolo probatorio
Skinport skinport.com · reg. 2018-09-05	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`skinport.app`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2020-06-20 RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser + URL OpenID fornito	skinport.com.json
Skins.Cash skins.cash	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`skinscash.live`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2019-12-05 RDAP	URL OpenID fornito	skins.cash.json
TF2Hunt tf2hunt.com · reg. 2018-01-13	BLOCCATO 2026-09-21 · HTML grezzo	`rstspcl.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2020-08-08 RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser + URL OpenID fornito	tf2hunt.com.json
CSGOGem csgogem.com · reg. 2016-10-16	BLOCCATO 2026-09-22 · HTML grezzo	`api.csgem.com` csgem.com — dominio registrabile separatamente	PULITO 2026-09-22 · HTML grezzo	2014-03-08 csgem.com, RDAP — il più antico nel registro	Raccolta manuale + Acquisizione tramite filtro dei link	linkfilter-2026-09-22.json
Gamdom gamdom.com · reg. 2016-07-29	BLOCCATO 2026-09-22 · HTML grezzo	`login.gambldom.com` gambldom.com — manca solo una lettera rispetto al marchio	PULITO 2026-09-22 · HTML grezzo	2017-09-24 gambldom.com, RDAP	Raccolta manuale + Acquisizione tramite filtro dei link	linkfilter-2026-09-22.json
12CS 12cs.fail · reg. 2026-03-24	BLOCCATO 2026-09-22 · HTML grezzo	`fail.games`	PULITO 2026-09-22 · HTML grezzo	2021-08-24 fail.games, RDAP	Raccolta manuale + Acquisizione tramite Link Filter	linkfilter-2026-09-22.json
CSGOEmpire csgoempire.com · reg. 2015-06-10	PULITO 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`csgoempirelogin4.com` uno dei dieci domini numerati da login1 a login10	PULITO 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-07-20 05:49:17Z, Verisign RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser	csgoempire.com.json
CS.MONEY cs.money	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`auth.dota.trade`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2016-07-15 dota.trade, RDAP	Steam avviso sulla pagina di accesso	cs.money.json

Piattaforma	Filtro link: principale	Host Auth	Filtro link: host di autenticazione	Host Auth registrato	Fonte dell'osservazione	Fascicolo probatorio
CSFloat csfloat.com · reg. 2021-07-11	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`csgofloat.com` dominio del marchio precedente dell'operatore ; dominio registrabile a sé stante, non indice di evasione	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2015-09-29 RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser	csfloat.com.json
G4Skins g4skins.com	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`auth.g4s.to`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2021-05-30 g4s.to, RDAP	URL OpenID fornito	g4skins.com.json
Juice.GG juice.gg	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`letmeinjuice.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2024-04-15 RDAP	URL OpenID fornito	juice.gg.json
Market.CSGO market.csgo.com	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`dota2.net`	PULITO 2026-09-21 · HTML non formattato	2011-10-29 RDAP	Acquisizione live dal browser + URL OpenID fornito	market.csgo.com.json
Rust.TM rust.tm	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`dota2.net`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2011-10-29 RDAP	URL OpenID fornito	rust.tm.json
CSGOLounge csgolounge.com · reg. 2013-08-14	PULITO 2026-09-22 · HTML grezzo	`dota2.net` terzo front-end su questo host di autenticazione	PULITO 2026-09-22 · HTML grezzo	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Raccolta manuale + Acquisizione tramite filtro dei link	linkfilter-2026-09-22.json
Dota2Lounge dota2lounge.com · reg. 2012-08-10	PULITO 2026-09-22 · HTML grezzo	`dota2.net` quarto front-end su questo host di autenticazione	PULITO 2026-09-22 · HTML grezzo	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Raccolta manuale + Acquisizione tramite filtro dei link	linkfilter-2026-09-22.json
SkinBaron skinbaron.de	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`skinbaron.com` stessa marca, TLD diverso	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2015-12-22 RDAP	URL OpenID fornito	skinbaron.de.json
TF2Royal tf2royal.com · reg. 2022-08-17	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`tf2auth.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2021-07-27 RDAP	Acquisizione in tempo reale dal browser + URL OpenID fornito	tf2royal.com.json
Tradeit tradeit.gg	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`connect-tradeit.com`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2022-02-23 RDAP	URL OpenID fornito	tradeit.gg.json

Piattaforma	Filtro link: principale	Host Auth	Filtro link: host di autenticazione	Host Auth registrato	Fonte dell'osservazione	Fascicolo probatorio
Upgrader upgrader.pro	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	`upgauth.space`	PULITO 2026-09-21 · HTML grezzo	2026-08-14 RDAP	URL OpenID fornito	upgrader.pro.json

Fonte: steamcommunity.com/linkfilter, GET senza autenticazione, 2026-09-21, 53 host, intervallo di 3 secondi; steam_tos_assets/linkfilter-recheck-2026-09-21.json; codice HTML grezzo in `steam_tos_assets/linkfilter-raw/`. Date di iscrizione: RDAP, steam_tos_assets/domain-registration.json. · Verifica anticipata di 2026-09-19 in linkfilter-all-results.json · inserire i dati relativi ai percorsi in auth-route-audit.json · I snapshot di Wayback Machine delle pagine relative al filtro dei link, 2026-09-21, elencate in wayback-snapshots.json (non esiste alcuna istantanea per rbsnin.com; l'unico dato disponibile è il file raw locale).

Date di iscrizione: RDAP (`steam_tos_assets/domain-registry/`). L'"URL OpenID fornito" definisce i parametri della richiesta, non un accesso completato. Gli autori non hanno completato alcun accesso su nessuna piattaforma. Un dominio separato non costituisce di per sé una prova di elusione. Né "0 host di autenticazione bloccati" rappresenta un riscontro indipendente: bloccarne uno comprometterebbe il login Steam di quella piattaforma, quindi un registro compilato sulla base di accessi funzionanti non può contenere un host di autenticazione bloccato. L'osservazione che ha peso è l'accoppiamento e la sua durata: un dominio principale nel Filtro dei collegamenti accanto a un dominio di accesso che è rimasto attivo per anni. Questa tabella contiene 30 righe: 25 delle 27 rotte con un file di prova per ciascuna rotta, più cinque aggiunte su 2026-09-22 la cui suddivisione nel Filtro dei collegamenti è riportata in linkfilter-2026-09-22.json anche se il dominio stesso è stato raccolto manualmente — come indicato nelle righe corrispondenti nella colonna "fonte". I due percorsi dei file di prova non visualizzati sono skinsnipe.com (host di autenticazione `pricing.tradeupspy.com`, registrato 2020-03-11) e csgobig.com (host di autenticazione `letmeinbig.com`, registrato 2023-01-20); entrambi hanno restituito "BLOCKED main / CLEAN auth host" nel controllo di 2026-09-22, registrato con SHA-256 in linkfilter-2026-09-22c.json, ma il codice HTML grezzo relativo a quel lotto non è presente nel set pubblicato, quindi qui vengono semplicemente elencati anziché avere una riga dedicata, come invece avviene per tutte le altre voci di questa tabella. I restanti 12 percorsi raccolti manualmente presenti nel registro sono identificati come tali in master_registry.json sotto `realm_src: user`.

Verifica empirica primaria · Intervallo di date pluriennale

La trappola della visione d'insieme: il filtro dei link è solo una messinscena di conformità, non uno scudo

Sui browser per computer fissi, gli utenti sono protetti da sistemi di difesa esterni: Google Safe Browsing e Microsoft SmartScreen bloccano i tentativi di phishing noti visualizzando avvisi rossi a schermo intero. **Nella modalità Big Picture di Steam, nell'overlay di gioco (Shift+Tab) e nel Deck Steam (SteamOS), tali difese non sono presenti.** Il browser integrato non supporta alcuna estensione, disattiva i motori esterni di navigazione sicura e lascia all'utente una sola barriera difensiva: quella di Valve `linkfilter` interstiziale.

Scorri per confrontare tutti e quattro i risultati →

92.5%
2025–2026: phishing di nuova generazione **non bloccato** (37/40)
77.5%
2023–2024: phishing dell'era CS2 **non bloccato** (31/40)
70.0%
2021–2022: phishing storico **non bloccato** (28/40)

domini principali dei siti di gioco d’azzardo bloccati (controllo positivo)
Audit longitudinale pluriennale: 120 domini di phishing “puri” Steam testati in tempo reale (24 settembre 2026)
Per verificare se il filtro di Valve sia semplicemente lento nell’individuare nuove minacce o se ne sia fondamentalmente ignaro, abbiamo effettuato una verifica **120 domini di phishing confermati specifici per Steam** in tre coorti storiche rispetto a `steamcommunity.com/linkfilter`:

- **Cohort 1: 2021–2022 (Offerte di scambio classiche e oggetti in premio) — 70.0% Superato senza errori (28/40).** Anche a distanza di 4-5 anni dalla loro segnalazione da parte degli osservatori della comunità, 7 host di phishing preesistenti su 10 continuano a essere accessibili senza alcun blocco.
- **Cohort 2: 2023–2024 (CS2 Beta Hype & Fake Support Appeals) — 77.5% Superato senza errori (31/40).** Campagne che si spacciano per annunci relativi a Counter-Strike 2 e falsi appelli della community (ad es. `cs2-steam.com`, `appealsteamcommunity.help`) passano direttamente attraverso.
- **Cohort 3: 2025–2026 (Implementazioni serverless edge e cloni di favicon) — 92.5% Superato con successo (37/40).** Kit di phishing moderni distribuiti su EdgeOne, Vercel e Cloudflare Pages (ad es. `steamgifter.online`, `steam-dp4lt5b8fnez.edgeone.dev`) passano praticamente senza ostacoli.

Telemetria e copertura di responsabilità civile, non protezione. Perché esiste il filtro dei link se lascia passare da 70% a 92.5% casi di phishing puro Steam? Funge da clausola di esclusione di responsabilità aziendale e da sensore di telemetria dei clic in uscita. Presentando un cortese *"Stai uscendo da Steam"* avviso con un pulsante verde cliccabile "Procedi", Valve attribuisce la responsabilità legale alla vittima ai sensi del Steam Accordo di abbonamento (*"l'utente ha volontariamente navigato al di fuori di Steam"*). Valve raccoglie i dati telemetrici relativi al clic, ma non blocca il furto.

La prova dell’hash della favicon: nessun inserimento di feed relativi alle minacce. Le piattaforme indipendenti di intelligence sulle minacce (urlscan.io, Shodan, Censys) individuano i kit di phishing attivi Steam effettuando una semplice ricerca dell’hash della favicon ufficiale di Steam (`page.favicon.hash:9f890a9debcdfccc339149a7943be9aff9e4c9203c2fa37d5671a5b2c88503ad NOT domain:*.steampowered.com`). Questo controllo automatico di base individua i cluster di phishing attivi in pochi secondi. Valve non si sincronizza con feed esterni, non esegue attività di ricerca delle minacce basate su hash e interviene manualmente solo quando obbligato dalle autorità di regolamentazione (l’ordinanza del WSGC del 2016 sul gioco d’azzardo) o per proteggere le stringhe dei propri domini protetti da marchio registrato.

Elementi probatori primari: Audit longitudinale pluriennale su 120 domini: audit-longitudinale-sul-phishing-via-vapore.json · 100 campioni di phishing dedicati Steam: linkfilter-steam-phishing-100.json · Analisi approfondita dei feed (n=250): linkfilter-coverage-2026-09-22.json.

CSGOEmpire — registrazione in blocco di dieci domini di autenticazione numerati
Il **2020-07-20** dieci domini numerati, `csgoempirelogin1.com` attraverso `csgoempirelogin10.com`, sono stati registrati. Per tutti e dieci sono presenti i timestamp RDAP di Verisign: login1 05:49:06Z, login5 05:49:08Z, login2 05:49:11Z, login3 05:49:14Z, login4 05:49:17Z, login6 05:49:20Z, login7 05:49:23Z, login8 05:49:26Z, login9 05:49:28Z — **nove domini in 22 secondi** — e login10 alle 05:56:03Z, sette minuti dopo. L'intervallo di tempo è coerente con un'unica operazione in blocco effettuata dal registrar.

Il modello è coerente con gli host di fallback preconfigurati; solo `login4` È stato rilevato in una richiesta OpenID effettiva. Sia csgoempire.com che csgoempirelogin4.com hanno restituito il risultato "CLEAN" nel filtro dei link su 2026-09-21; CSGOEmpire non figurava tra i siti citati nei resoconti della stampa relativi alle notifiche del luglio 2016.

DNS — tutti e 10 attivi (settembre 2026)
OK csgoempirelogin1.com 172.67.129.43
OK csgoempirelogin2.com 172.67.175.168
OK csgoempirelogin3.com 188.114.96.3
OK csgoempirelogin4.com 188.114.96.11 ← nel traffico OpenID
OK csgoempirelogin5.com 172.67.160.194
OK csgoempirelogin6–10.com Indirizzi IP di Cloudflare
NXDOMAIN: csgoempirelogin11.com
Tutti e 10 registrati 2020-07-20; tutti e 10 con timestamp RDAP (steam_tos_assets/domain-registry/csgoempireloginN.com.rdap.json)
Conclusioni per le autorità di regolamentazione

Un dominio principale bloccato, abbinato a un host di autenticazione sbloccato, lascia aperta la rotta di accesso — che rimane aperta per anni.

Il blocco Link Filter sul dominio principale è un record pubblico e verificabile. L'host di autenticazione trasporta il traffico "Accedi con Steam" e compare nei parametri di richiesta OpenID di Valve. Dai controlli effettuati su 2026-09-21 e 2026-09-22, in 26 coppie con filtro diviso il dominio principale ha restituito un blocco del filtro di collegamento, mentre il proxy che trasportava il relativo accesso non ne ha restituito alcuno. Il registro sopra riportato misura l'altra metà di questo dato: questi host non sono domini temporanei di breve durata. Molti erano registrati da oltre un decennio alla data del controllo, e ogni singolo giorno di quel periodo è un giorno in cui Valve ha ricevuto il nome host nei propri parametri di richiesta. Valve non ha pubblicato alcun registro delle misure applicate per singolo operatore, pertanto dai dati pubblici non è possibile stabilire se a questi host siano state applicate altre misure.

12 anni e 6 mesi
Il sito csgogem.com è bloccato nel filtro dei link.
Il suo host di accesso `api.csgem.com` è stato
è registrato dal 2014-03-08 e non lo è.

Sintesi in linguaggio semplice — Per le autorità di regolamentazione e i tribunali (espandi)
Sintesi in linguaggio semplice — destinata alle autorità di regolamentazione

Contesto: Che cos'è Steam e perché è importante in questo contesto

Steam è una piattaforma software gestita da Valve Corporation (Bellevue, Washington, USA). Steam funge da fornitore di identità digitale: i siti web di scommesse e giochi d'azzardo su Internet utilizzano un sistema denominato «Accedi con Steam», un pulsante che consente a un sito web di verificare che un visitatore disponga di un account Steam autentico. Il funzionamento è simile a quello di «Accedi con Google» o alla verifica di un documento d'identità rilasciato dalle autorità: il sito web reindirizza l'utente ai server di Steam, Steam ne conferma l'identità e Steam lo reindirizza nuovamente al sito web. **Valve gestisce il sistema di autenticazione. Ogni singolo accesso effettuato tramite "Accedi con Steam" passa attraverso i server di Valve.**

Cosa ha fatto Valve: il blocco dei domini

Nel luglio 2016, a seguito delle pressioni mediatiche e legali relative al "skin gambling", il legale di Valve ha inviato notifiche a circa 23 siti di gioco d'azzardo identificati (secondo quanto riportato dalla stampa il 21 luglio 2016); nell'ottobre 2016 Valve ha comunicato alla

Commissione per il gioco d’azzardo dello Stato di Washington di aver contattato più di quaranta siti. Alcuni domini di gioco d’azzardo compaiono nel **Steam Filtro link** — un elenco che fa sì che qualsiasi link a tali siti pubblicato all’interno di Steam (nella chat, su una pagina del profilo, nello store) visualizzi una pagina di avviso: *"Collegamento bloccato!"* Il filtro di collegamento è l'unica misura di applicazione il cui effetto può essere osservato dall'esterno di Valve.

Esempio: Un link a `rollbit.com` all'interno di Steam viene visualizzata la pagina di avviso "Link Filter" (caselle 2026-09-19 e 2026-09-21 selezionate). In teoria, il sito di gioco d'azzardo è bloccato.

Che cos’è un dominio proxy

A **L'host di autenticazione con dominio separato è un proxy di autenticazione**: un secondo indirizzo web, su un dominio registrabile diverso, che lo stesso gestore interpone tra i propri utenti e Steam al solo scopo di gestire la fase “Accedi con Steam”. Funge da proxy per l’accesso. L’utente crede di effettuare l’accesso alla piattaforma; la richiesta che raggiunge Valve riporta il nome host del proxy, non quello della piattaforma. Di solito non presenta alcun collegamento visibile pubblicamente con il sito di gioco d’azzardo, ed è l’indirizzo che riaccoglie gli utenti dopo che Steam ne ha confermato l’identità.

Esempio: Rollbit opera in base a `rollbit.com`, che viene bloccato dal filtro Link. Per l'autenticazione Steam, il flusso osservato su 2026-09-20 utilizzava un indirizzo diverso: `rbsnin.com`, registrato 2026-09-18. Questo indirizzo ha restituito **nessun blocco "Link Filter"** il 2026-09-21. Il sito di gioco d'azzardo ha continuato a funzionare e la sua procedura di accesso Steam passava attraverso l'host sbloccato.

Il punto critico: in ogni richiesta, l’host di autenticazione viene impostato su Steam

Valve non ha bisogno di eseguire scansioni o crawl per individuare quali host di autenticazione sono in uso. Steam è il **Provider di identità OpenID** per questi siti, e ogni clic su “Accedi con Steam” invia una richiesta GET ai server di Valve contenente il nome host di autenticazione in chiaro. Ai sensi della sezione 9.1 di OpenID 2.0, il `return_to` Il campo è formalmente facoltativo, ma senza di esso Steam non è in grado di fornire il risultato dell'accesso; pertanto, affinché l'accesso tramite Steam funzioni, è di fatto obbligatorio. Steam visualizza il nome host nella pagina di accesso ("*<host> non è affiliato a Steam né a Valve*").

— Formato della richiesta Steam ricevuta (host rilevato per Rollbit su 2026-09-20): —
OTTIENI steamcommunity.com/openid/login
&openid.mode=checkid_setup
&openid.return_to= https://rbsnin.com/… ← effettivamente richiesto; viene inserito nel registro di Valve
&openid.realm= https://rbsnin.com ← dichiarato dal sito stesso; visualizzato nella pagina di accesso di Steam
Se il sito utilizza la verifica da server a server (check_authentication), il log di Valve registra anche l'IP del server della piattaforma e la rete di hosting.
L'estrazione del nome host da questa richiesta è un'operazione standard. Il registro delle misure applicate — che indica su quali host sono state intraprese azioni e su quali no, nonché in base a quali criteri — esiste solo nell'infrastruttura di Valve e non è stato reso pubblico.

Cosa dimostra tutto ciò

1. Il blocco "Link Filter" agisce sui link, non sugli accessi. Bloccare il dominio principale (ad esempio `rollbit.com`) mostra un avviso agli utenti che cliccano sui link che rimandano ad esso all’interno di Steam. Ciò non impedisce al sito di funzionare, né di utilizzare il servizio

OpenID di Valve tramite un indirizzo diverso.

2. Gli host di autenticazione sottoposti a test non sono stati bloccati. La tabella sopra riportata mostra gli host di autenticazione con domini separati registrati tra il 2011 e settembre 2026, molti dei quali anni dopo le notifiche del luglio 2016. In 26 coppie il dominio principale ha restituito un blocco del filtro dei link, mentre il proxy che ne gestiva l'accesso non lo ha fatto (controlli non autenticati, 2026-09-21 e 2026-09-22; risposte grezze e SHA-256 salvati). Quel proxy avrebbe smesso di funzionare il giorno in cui Valve lo ha rifiutato, motivo per cui la misura qui considerata è la durata del suo funzionamento, non se sia presente nell'elenco. Valve riceve questi nomi host nelle proprie richieste OpenID. Non è possibile determinare dai dati pubblici se sia stata applicata una misura diversa dal filtro dei link, poiché Valve non ha pubblicato alcun registro delle misure applicate per singolo operatore.

3. I siti hanno continuato ad effettuare l'autenticazione tramite l'infrastruttura di Valve. "Accedi con Steam" è un servizio offerto da Valve; ogni autenticazione effettuata tramite esso costituisce una richiesta che Valve riceve ed elabora. Anche Valve ricava entrate dalle chiavi dei casi, mentre il Community Market Steam addebita una commissione complessiva di circa 15% sulle transazioni completate all'interno del Market (non sulle transazioni esterne). L'azione Link Filter ha creato un record pubblico; non ha interrotto il rapporto di autenticazione.

Il blocco avrebbe funzionato?
Per analogia: quando il registrar di domini gratuito Freenom ha cessato l'attività nel 2023, le campagne di phishing che facevano affidamento sui suoi domini sono state interrotte. La continuità operativa dipende dalla stabilità dell'infrastruttura.

La stessa logica vale anche in questo caso. Se un host di autenticazione venisse rifiutato durante l'elaborazione OpenID di Steam, la funzione "Accedi con Steam" della piattaforma smetterebbe di funzionare fino a quando non venisse registrato un nuovo host, non fossero emessi i certificati e non fosse avvenuta la propagazione DNS. Durante quel periodo: interruzione del servizio.

La rotazione non rende inutile il blocco. Questo rende il blocco un costo operativo. Poiché i nuovi host compaiono nei log delle richieste di Valve al primo utilizzo, una risposta potrebbe avvenire alla velocità di quel primo utilizzo.

La registrazione in blocco è di per sé un segnale: Gli account login1–login10 di CSGOEmpire sono stati registrati su 2020-07-20, nove dei quali nell'arco di 22 secondi (Verisign RDAP). Non è necessario che la risposta sia dominio per dominio; una serie sequenziale proveniente da un'unica sessione di un registrar può essere identificata come una serie.

I dati pubblici non riportano alcun tentativo di bloccare gli host autorizzati che sia stato vanificato dalla rotazione.
Il grafico mostra i domini principali bloccati mentre il proxy responsabile di ciascuna sessione di accesso continuava a funzionare — 26 coppie al 2026-09-22, con l'host di autenticazione più antico registrato da 12 anni e 6 mesi — e nessun record di applicazione pubblicato per alcun operatore.
La domanda che si pone l'autorità di regolamentazione è quindi: quali misure di applicazione, se del caso, ha applicato Valve agli host di autenticazione che riceve nelle proprie richieste OpenID?
Cosa ha fatto Valve — e perché non ha interrotto il percorso di autenticazione
La tabella sottostante mette in relazione ciascuna azione Valve documentata pubblicamente con l'eventuale impatto sul punto di accesso per l'autenticazione OpenID. La conclusione non è che «Valve non abbia fatto nulla», bensì che nessuna delle azioni documentate pubblicamente

abbia interessato il punto in cui gli accessi alle piattaforme di gioco d'azzardo transitano attraverso i server di Valve.

Data	**Valve Azione**	**Colpiti** `openid.return_to` **percorso?**
Luglio 2016	Dichiarazione pubblica del 13 luglio 2016; comunicazioni dei legali a circa 23 siti indicati (stampa, 21 luglio 2016); oltre 40 siti contattati in seguito alla lettera inviata da Valve nel mese di ottobre 2016 al WSGC	No. Gli avvisi e il filtro dei link agiscono sugli operatori e sui link; il percorso della richiesta OpenID non è stato modificato.
2017	Chiusura di `IEconItems_730/GetPlayerItems` (secondo l'account tecnico di CSFloat; non è stato trovato alcun changelog Valve)	No. Ha influito sulla visibilità della cronologia degli elementi pubblici. L'autenticazione OpenID non è stata modificata.
2018-03-29	Annunciato il blocco delle transazioni di 7 giorni in CS:GO (blog.counter-strike.net)	No. Movimento degli elementi rallentato; il percorso della richiesta OpenID non è stato modificato.
2022-05-10	Rimuovi gli endpoint relativi all'annullamento delle transazioni dall'API Web pubblica (segnalato da un utente; nessun Valve nel log delle modifiche — node-steam-tradeoffer-manager #325)	No. Lo strumento per lo scambio di offerte è stato disattivato; l'autenticazione OpenID non è stata modificata.
2023-12-04	La creazione di una chiave API richiede ora una conferma tramite dispositivo mobile (steamcommunity.com/dev/apikey; nessun changelog)	No. L'endpoint chiave è stato protetto; gli host di autenticazione qui documentati non sono stati interessati dal problema.
2026-09-19 / 21-09	Steam Stato del filtro di collegamento secondo l'osservazione degli autori	I 14 domini principali hanno restituito un blocco nel ricontrollo salvato 2026-09-21 — 26 coppie separate nel registro di 2026-09-22 — mentre il proxy che gestiva ciascun accesso continuava a funzionare.

Fonti: Valve dichiarazione del 13 luglio 2016 (store.steampowered.com/oldnews/22883, archiviato 2026-09-21) · Resoconto tecnico di CSFloat sulla chiusura del 2017 (blog.csfloat.com, archiviato 2026-09-21) · Stato del filtro dei link: linkfilter-recheck-2026-09-21.json.

Questo risultato è falsificabile se venisse pubblicato un solo caso in cui Valve abbia rifiutato una richiesta OpenID perché `openid.return_to` indicava un host autorizzato per il gioco d'azzardo. Non è stata individuata alcuna istanza di questo tipo nei registri pubblici.
Le due registrazioni più recenti relative all'host di autenticazione
howl.uno è stato registrato 2026-08-11 (RDAP), 41 giorni prima di 2026-09-21; howl.gg ha restituito un blocco del filtro dei link su 2026-09-18, 2026-09-19 e 2026-09-21. Non è stato accertato se il blocco abbia preceduto la registrazione.
rbsnin.com è stato registrato 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP) ed è stato rilevato nel flusso di accesso Steam di Rollbit su 2026-09-20 tramite l'avviso presente nella pagina di accesso di Steam; rollbit.com ha restituito un blocco del filtro dei link in 2026-09-19 e 2026-09-21, mentre rbsnin.com non lo ha fatto.

Ogni host riportato nella tabella sopra viene inviato ai server di autenticazione di Valve come `openid.realm` ad ogni tentativo di accesso.
Dati completi per ogni percorso e risultati del filtro dei collegamenti: la tabella nella Sezione 3 sopra; risultati grezzi in linkfilter-recheck-2026-09-21.json e linkfilter-all-results.json.
Metodologia — Come sono stati stabiliti i conteggi relativi ai percorsi e ai filtri di collegamento
1. Risoluzione dei domini
L'audit 2026-09-21 ha risolto 78 delle 189 piattaforme richieste: **33 effettuano l'autenticazione sul proprio nome host e 20 sul proprio sottodominio — autenticazione diretta — e nessuna di queste viene conteggiata come percorso di dominio separato.** I restanti **25: autenticazione tramite un dominio separato registrabile**, distribuiti su 24 nomi host distinti (dota2.net è condiviso da market.csgo.com e rust.tm): 10 individuati tramite acquisizione in tempo reale del browser, 3 grazie alla notifica presente nella pagina di accesso di Steam, 12 tramite un URL OpenID fornito. Il registro in tempo reale (master_registry.json, 2026-09-22) estende tale concetto a **44 percorsi con domini distinti**: 26 coppie con suddivisione del filtro (dominio principale BLOCCATO, host di autenticazione PULITO) più altre 18 rotte senza suddivisione del dominio principale. Delle 44, **27 tenere un fascicolo probatorio per ogni percorso**; gli altri 17 sono stati raccolti a mano e sono contrassegnati `realm_src: user` nel registro. Cinque di questi diciassette — csgogem.com, gamdom.com, 12cs.fail, csgolounge.com e dota2lounge.com — sono stati aggiunti il 2026-09-22 con una cattura del filtro dei link di entrambi gli host (HTML grezzo + SHA-256 in linkfilter-2026-09-22.json), quindi la suddivisione è evidente anche se il dominio è stato raccolto manualmente; tali dati compaiono nella tabella sopra riportata insieme ai percorsi del file di prova. `tfauth.com` (tf2easy.com) è stato rimosso dal registro alle 2026-09-22: come nel caso di arena.fragnet.net, non vi sono collegamenti verificabili che lo ricolleghino al sito di origine. Il conteggio è ricavabile dai dati pubblicati auth-route-audit.json (serie di 2026-09-21) secondo un'unica regola: una piattaforma viene conteggiata solo quando il suo host OpenID Steam osservato si trova su un dominio registrabile diverso da quello della piattaforma stessa.
2. Steam Stato del filtro dei link
Testato tramite `steamcommunity.com/linkfilter/?url=https://[domain]`, senza autenticazione, su 2026-09-19 e 2026-09-21; codice HTML grezzo salvato con SHA-256. Lo stato è stato registrato separatamente per il dominio principale e l’host di autenticazione. Un classificatore distingue l’avviso generico «Stai lasciando Steam» (CLEAN) dalla pagina «Link bloccato! ... segnalato come potenzialmente dannoso» (BLOCKED); un controllo su google.com conferma che i due non vengono confusi. Una precedente variante autenticata di questo test è stata scartata dopo aver restituito "bloccato" per ogni dominio, compreso quel controllo — il problema è stato ricondotto a un cookie di sessione non valido nello script di prova, non a un risultato reale.
3. Osservazione dell'host di autenticazione
Acquisizione in tempo reale: un browser Playwright ha effettuato l'accesso alla procedura di login di ciascuna piattaforma e il `openid.return_to` Il nome host è stato ricavato dalla richiesta intercettata. Avviso sulla pagina di accesso: il nome host è stato ricavato dal " di Steam stesso" *<host> non è affiliato a Steam né a Valve*" testo, che Steam riproduce da `openid.realm` (rbsnin.com, sc-auth.net, auth.dota.trade). URL fornito: un URL di accesso "a Steam" fornito agli autori; questo definisce i parametri della richiesta, non un accesso completato. Non è stato completato alcun accesso su nessuna piattaforma.
4. Copertura — cosa non è stato risolto e perché è importante
Delle 189 piattaforme, **110 non ha prodotto alcun percorso definito** e uno non era applicabile (189 − 78 − 1). Questo dossier non ne tiene conto. La ripartizione dei 110 casi, tratta dal file di audit: 22 challenge anti-bot, 14 timeout, 12 errori HTTP e 10 errori di navigazione — l’osservatore non è riuscito a raggiungere il flusso di accesso, sebbene la maggior parte di questi siti si apra normalmente in un browser standard; 20 non presentavano

alcun controllo di accesso Steam sulla pagina di destinazione; 16 hanno raggiunto una procedura di accesso che non è stato possibile risolvere in un host; 11 domini non sono stati risolti nel DNS; 5 si sono bloccati a una schermata di consenso. Il registro riportato di seguito suddivide gli stessi 110 in modo diverso: gli 11 che non sono stati risolti nel DNS sono elencati separatamente come *Rimosso · NXDOMAIN*, e la voce non applicabile si aggiunge alle altre. 189 piattaforme sottoposte a verifica, 11 rimosse a seguito di un NXDOMAIN definitivo da entrambi i resolver, **178 confermati** (platform-audit.json, platforms-removed.json). **137 domini di autenticazione che il registro aveva individuato in base al modello di denominazione sono stati eliminati dai dati su 2026-09-19 — mai osservati, quindi mai considerati prove.** Tre delle ipotesi sono state smentite dagli URL OpenID forniti: buff.163.com, gamerpay.gg e csgoluck.com effettuano l'autenticazione direttamente, contrariamente alle ipotesi relative a buffauthproxy.163.com, gamerpayredirect.io e lucklogin.app. Le rimozioni sono elencate nel file di audit pubblicato.
Il numero 25 rappresenta un limite minimo, non un limite massimo. Tra le 78 piattaforme che hanno risolto il problema, 25 hanno utilizzato un dominio separato e 53 no. Da tale rapporto non si ricava alcuna informazione sulle 110 piattaforme non risolte, e in questo dossier non compare alcuna proiezione basata su di esso. Ciascuna di esse può essere risolta da una persona che apra il sito e clicchi su «Accedi con Steam»: il nome host di autenticazione si trova nell'URL della pagina Steam che viene caricata.
Lo scopo di questa sezione: Un osservatore indipendente ha bisogno di un browser e di molta pazienza per identificare 189 piattaforme, e ne ha individuate 78. Valve richiede una query al database. Ogni piattaforma che utilizza "Accedi con Steam" — sia quelle identificate che quelle non identificate — invia `openid.realm` all'endpoint di autenticazione di Valve ad ogni accesso. La lacuna presente in questa tabella è dovuta al fatto che gli autori non fanno parte del sistema. Tale lacuna non esiste per Valve.
I nomi host proxy rilevati si trovano in auth-route-audit.json. Date di registrazione dei domini da RDAP (Verisign) / IP2WHOIS. Risultati del filtro dei link in linkfilter-all-results.json.
Un'analogia per maggiore chiarezza
Immaginiamo che un'azienda di taxi autorizzata riceva dalle autorità di regolamentazione la comunicazione di non poter più operare dall'indirizzo registrato in Main Street. L'azienda rimuove l'insegna da Main Street. La rimozione dell'insegna viene documentata. Tuttavia, la stessa azienda apre una sede in Side Street — registrata con un nome diverso — e continua a operare da lì. Le autorità di regolamentazione gestiscono il sistema centrale di smistamento delle chiamate utilizzato da tutti i taxi provenienti da entrambi gli indirizzi. Ogni richiesta di corsa riporta la dicitura «prelievo da Side Street». Le autorità di regolamentazione non revocano mai la licenza relativa a Side Street. **L'unica misura coercitiva adottata è stata la rimozione del cartello "Main Street". La compagnia di taxi non ha mai cessato la propria attività.**

Parte A — Scheda tecnica · Sezione 3.1

All'interno di Steam, l'elenco di Valve è l'unico elenco.

Un link cliccato nel client Steam, nell'overlay di gioco o nella modalità Big Picture non si apre nel browser dell'utente. Viene visualizzato all'interno del browser integrato di Steam, dove non sono presenti i livelli di avviso che un browser applicherebbe. **Il filtro Link non è una delle tante misure di sicurezza. È l'unica misura di sicurezza.**

In un browser normale Tre strati indipendenti

1. **Navigazione sicura di Google**Una pagina interstiziale a tutta pagina per gli host presenti negli elenchi di Google relativi al phishing e al malware, aggiornata continuamente e indipendentemente dal sito visitato.

2. **L'estensione antivirus per il browser**La maggior parte dei prodotti endpoint destinati ai consumatori include un componente aggiuntivo per il browser che verifica la destinazione confrontandola con l'elenco di reputazione del fornitore stesso.
3. **Ispezione HTTPS degli endpoint**Quando il prodotto esegue l'ispezione TLS, il contenuto della pagina viene analizzato prima che raggiunga l'utente.

Nel client Steam, overlay e Big Picture Un unico strato

1. **Navigazione sicura di Google**Non presente. Il controllo richiede chiavi API di Google che non sono fornite nelle build Chromium incorporate; in loro assenza, la documentazione di progettazione di Chromium stessa indica che il gestore di Safe Browsing semplicemente non viene mai aggiunto alla catena di richieste.
2. **L'estensione antivirus per il browser**Non presente. Il renderer di Steam non è il browser dell'utente e non carica alcuna estensione dal profilo del browser dell'utente, pertanto nessun componente aggiuntivo viene eseguito sulla pagina.
3. **Ispezione HTTPS degli endpoint**Dipende dal prodotto. Il traffico viene terminato all’interno di un processo Valve con firma digitale anziché in un browser riconosciuto, e diversi prodotti endpoint escludono le applicazioni firmate dall’ispezione TLS.
4. **Il filtro dei link Steam**La lista di blocco interna di Valve, consultata quando un link esce dall'ecosistema Steam. Questo è l'unico controllo che viene eseguito — e la tabella sopra riporta i risultati ottenuti per gli host di autenticazione descritti in questa sezione.

Un test che qualsiasi lettore può eseguire; se il test fallisce, la conclusione non è valida
Apri uno degli URL di prova di "Navigazione sicura" pubblicati da Google (`testsafebrowsing.appspot.com`) in Chrome: compare una pagina interstiziale rossa a schermo intero. Se si apre lo stesso URL da un messaggio di chat Steam, in modo che venga visualizzato nel client Steam o nell'overlay, non compare alcuna pagina interstiziale. L’unico avviso che Steam può generare è la propria pagina «Link Filter», e solo per gli host presenti nell’elenco di Valve.

Il record personale di Valve nel programma bug bounty **Quello a un solo strato era già stato utilizzato in precedenza — proprio nell’album di Valve**
Se il Link Filter è l’unico controllo eseguito all’interno del client, le sue modalità di malfunzionamento non sono certo una questione secondaria. Due segnalazioni relative al programma HackerOne di Valve, entrambe accettate, entrambe risolte e entrambe rese note integralmente:

1. #291750 archiviato 2025-11-16 ↗ Open Redirect · medium

   Bypass della protezione del filtro dei link

   Segnalato il 19 novembre 2017, risolto e reso pubblico il 9 maggio 2018. La dimostrazione di fattibilità contenuta nella segnalazione stessa: la sostituzione del punto ideografico 。 (`%E3%80%82`) per il punto in un nome host — «È possibile aggirare il blocco.» L'interstiziale a cui si riferisce questa sezione non è stato visualizzato.

2. #1079561 archiviato 2026-09-24 ↗ Divulgazione delle informazioni · elevata

   Il browser web Big Picture divulga i cookie di accesso e rivela informazioni sensibili (ciò potrebbe portare al furto dell'account)

   Segnalato il 15 gennaio 2021, risolto, reso pubblico il 21 settembre 2021. Il livello di gravità attribuito da Valve è elevato e il titolo ne indica le conseguenze. Il record divulgato riporta il titolo, la valutazione e le date; la descrizione tecnica non è inclusa nel payload pubblicato, pertanto non se ne riporta alcun altro estratto in questa sede.

L'interpretazione degli autori, non una conclusione contenuta in nessuno dei due rapporti: I due si trovano ai lati dello stesso cancello. Uno è l'avviso che non compare prima che la pagina di destinazione si apra; l'altro è la sessione che abbandona il client una volta che una pagina è stata aperta al suo interno. La sequenza che segue una sessione rubata — chiave registrata senza richiesta di conferma, transazione reale annullata, duplicato inviato a un clone — è lo schema descritto in Sezione 5 a Sezione 8. Entrambe le segnalazioni sono state chiuse; nessuna delle due è stata classificata come vulnerabilità attiva. Quanto emerge da esse è più circoscritto, ma comunque sufficiente: l'unico livello rimasto presenta una storia documentata di aggiramento, secondo le stesse registrazioni di Valve.

Fonte: i dati relativi alla divulgazione di HackerOne per ciascuna segnalazione, recuperati 2026-09-22 — numero, titolo, team, vulnerabilità, gravità, date di segnalazione e di divulgazione e stato, così come pubblicati da HackerOne. Record di recupero: hackerone-reports.json. Qui non viene indicata alcuna cifra relativa alla taglia; non ne compare alcuna nel documento reso pubblico che è stato recuperato.

Osservazione sul campo · PhishDestroy **I rilevamenti che normalmente pongono fine a una campagna non hanno posto fine a queste**
Abbiamo osservato che gli host di phishing continuavano a generare traffico pur ospitando **20 o più rilevamenti di fornitori**. Se diffusa via web o e-mail, una campagna in quella situazione fallisce nel giro di pochi giorni: sia il browser che l'antivirus agiscono in base a quei verdetti. All'interno di Steam, invece, non succede nulla di tutto ciò. I verdetti sono sempre esistiti. Nessuna parte del client li ha mai richiesti.

Cosa significa questo per un minore che ha un antivirus installato

Non ignora nessun avviso e non disattiva nulla. Arriva un messaggio all'interno di Steam — un coltello gratuito, un voto per la squadra di un amico — e la pagina si apre all'interno di Steam. Non apre mai un browser, quindi il browser non lo protegge mai. Il suo antivirus è in esecuzione e potrebbe già classificare quel dominio come dannoso; ma non gli viene mai chiesto.
Esistono già tutti gli avvertimenti che avrebbero potuto fermarlo. Ma nessuno di essi gli arriva. È convinto di non aver mai lasciato Steam, ed è vero.

L'offerta gratuita non è un'invenzione del phisher: gli articoli gratuiti Valve sono il modo in cui i siti di skin e di gioco d'azzardo fanno pubblicità, ed è proprio per questo che il messaggio sembra del tutto normale. Reclami: l'archivio delle esecuzioni. Dati relativi all'età e ai figli: Sezione 17.

Fonti: Steam visualizza i contenuti web tramite il Chromium Embedded Framework nel `steamwebhelper` processo — vedi Analisi tecnica di DARKNAVY del 27 giugno 2024 ↗ e quello di Valve Steam Forum Beta per i clienti ↗ archiviato 2025-08-04 ↗. Non si fa ricorso ad alcuna versione CEF: Chromium integrato non è Chrome e non include nessuno dei servizi Google di Chrome. Navigazione sicura senza chiavi API: Documento di progettazione di Chromium ↗ archiviato 2026-08-21 ↗, Chiavi API di Chromium ↗ archiviato 2026-08-30 ↗ ("Molte delle API di Google utilizzate da Chrome sono specifiche di Google e non sono destinate all'uso in prodotti derivati"), e lo stesso effetto si riscontra in altre build senza chiave — Botte di birra artigianale n. 193814 ↗. URL di prova: testsafebrowsing.appspot.com ↗.

Due orologi diversi

L'età del dominio.Data dell'osservazione.

La data di creazione del registro indica quando un dominio è stato registrato. Un record OpenID datato indica l'host di ritorno presente in quel record. La prima non può coprire gli anni precedenti alla seconda.

Il registro completo distingue tra un dominio registrabile a sé stante, il sottodominio proprio di un sito e un percorso diretto. Ogni riga rimanda alla sua fonte e al risultato dell'DNS.

Controlla il registro dei domini → · Scarica le date del registro ↗ · Download observation data ↗

Parte A — Scheda tecnica · Sezione 4

Un endpoint è stato chiuso. Il tracciamento pubblico ha perso una chiave.

Contesto e limiti della fonte
Steam ha implementato modifiche che hanno rimosso la visibilità pubblica degli ID delle risorse e limitato l’accesso all’inventario tramite API. L’effetto: è diventato impossibile rintracciare un articolo specifico tramite il suo ID originale a partire dai dati pubblici. Di seguito viene illustrato ciò che era possibile prima, ciò che ha smesso di esserlo dopo e quali sono i costi che una vittima deve sostenere per provare dove siano finite le proprie proprietà. La data è il 2017 secondo l’account tecnico di CSFloat; non è stato individuato alcun changelog di Valve. La sequenza degli eventi — circa un anno dopo la dichiarazione sul gioco d’azzardo del luglio 2016 — costituisce l’oggetto dell’indagine, non una conclusione. I record degli oggetti rimangono all’interno dei sistemi di Valve; gli investigatori esterni hanno perso l’accesso alla catena degli ID originali, mentre gli identificatori float, seed e paint consentono solo una corrispondenza parziale.

Si applica la regola Valve: Steam Il servizio di assistenza non ripristina gli elementi che sono stati rimossi dal tuo account, e spetta a te dimostrare cosa sia successo. **Il record:** Nel 2017, Valve ha chiuso l'endpoint che trasportava gli ID originali degli oggetti. Prima di allora, chiunque poteva seguire il percorso di una skin rubata dall'account della vittima fino a un bot su un marketplace. Da allora, nessuno al di fuori di Valve può più farlo. **Il documento richiesto alla vittima è proprio quello che era stato nascosto** — ed esiste ancora, all’interno di Valve.

L'era precedente al blackout

Storicamente, ogni oggetto virtuale generato su Steam possedeva un identificativo univoco a livello globale e immutabile ID risorsa. I database OSINT di terze parti potrebbero indicizzare questi ID. Se a un utente venisse sottratto un oggetto, gli investigatori potrebbero tracciare il percorso di quella specifica risorsa man mano che passa dall’account intermedio del malintenzionato agli account di archiviazione di un marketplace o di un sito di scommesse.

PRIMA: chiunque, utilizzando dati pubblici, poteva tracciare un oggetto dall'account della vittima attraverso account intermedi fino a un bot di un marketplace o di un casinò.

Dopo il cambiamento

Secondo l'account tecnico di CSFloat, Valve ha chiuso l'endpoint nel 2017 e gli ID originali degli oggetti hanno smesso di essere disponibili per soggetti esterni. Non è stata individuata alcuna dichiarazione da parte di Valve relativa al motivo di tale cambiamento. Nello stesso periodo, non è stata individuata nemmeno alcuna azione resa pubblica contro gli account bot commerciali che spostavano oggetti su larga scala.

Qualunque ne fosse la ragione, tale cambiamento ha interrotto la catena di custodia pubblica. Una vittima non può più ricostruire la catena di identificazione originale a partire dai dati pubblici per dimostrare che un determinato oggetto rubato sia stato venduto tramite un mercato o un casinò specifico. I registri relativi agli oggetti esistono ancora all’interno dei sistemi di Valve; il pubblico, i ricercatori e le forze dell’ordine che operano sulla base dei dati pubblici non possono accedervi.

DOPO: non è più possibile risalire a un oggetto specifico tramite il suo ID originale (Asset ID) sulla base dei dati pubblici. La catena di custodia dell'ID originale per un oggetto spostato dopo il 2017 esiste solo all'interno dell'infrastruttura di Valve; nessun documento di questo tipo è stato reso pubblico. Gli identificatori float, seed e paint consentono solo una corrispondenza parziale e probabilistica.
IEconItems_730
OTTIENI `/IEconItems_730/GetPlayerItems/v1/`
Carico utile tracciabile (versione precedente alla patch)

```
"id": "14892281934",
"original_id": "11829910211",
```

Stato: la vittima può tracciare la provenienza dell'oggetto attraverso i vari account dei bot.
Payload offuscato (post-patch)
Attuale

```
"id": "HIDDEN_BY_PRIVACY_SETTINGS",
"original_id": "NULL",
```

Stato: i soggetti esterni non possono più risalire alla provenienza di un articolo tramite l'ID asset originale a partire dai dati pubblici.
Effetto sulle prove: Dopo la modifica, i dati pubblici necessari per tracciare una voce specifica tramite il suo ID Asset originale dall'account di una vittima fino a un bot di marketplace o di casinò non erano più disponibili. I registri interni esistono ancora su Valve; una vittima, un ricercatore o un investigatore che operi sulla base di dati pubblici non è in grado di ricostruire la catena dell'ID originale (gli identificatori float, seed e paint consentono solo una corrispondenza parziale).
Fonte: resoconto tecnico di CSFloat relativo alla chiusura del 2017 di `IEconItems_730/GetPlayerItems` — blog.csfloat.com/how-floatdb-tracks-items (archiviato 2026-09-21) · i payload riportati servono a illustrare la forma del campo e non rappresentano risposte effettive · non è stato individuato alcun changelog Valve relativo alla chiusura.

Parte A — Scheda tecnica · Sezione 5

Una sessione. Un accesso più ampio di quanto l'utente possa vedere.

Contesto e limiti della fonte
L'architettura delle chiavi API di Valve, così come era prima delle modifiche del 2023, si discostava dagli standard di riferimento del settore (OWASP ASVS, NIST SP 800-63B) ed è il meccanismo descritto nelle denunce automatizzate relative al furto di inventario conservate nell'archivio delle prove (Sezioni 6–8).

Si applica la regola Valve: il titolare del conto ha creato la chiave, ha accettato i termini e si fa carico della perdita: questa è la risposta contenuta nei rifiuti archiviati. **Il record:** Fino a dicembre 2023, bastava un semplice cookie di sessione rubato per registrare quella chiave. Nessuna password. Nessun Steam Guard. Nessuna notifica al titolare dell'account. **L'utente non ha creato la chiave, non poteva vederla, eppure gli è stato detto che l'aveva fatto.** La conferma tramite cellulare è stata aggiunta il 2023-12-04 — circa sette anni dopo la dichiarazione del 2016 e circa sei anni dopo i panel relativi alle truffe conservati nell'archivio. Quegli anni non sono stati pagati da Valve. Sono stati pagati dai conti svuotati nel frattempo, alcuni dei quali appartenevano a minori.

OWASP ASVS 2.8 / NIST SP 800-63B GRAVITÀ: CRITICA

1. Autenticazione a più livelli insufficiente

Steam consentiva la generazione di chiavi API con privilegi elevati e di lunga durata utilizzando solo un cookie di sessione. Non era richiesta alcuna autenticazione a due fattori (Steam Guard) né alcuna verifica di autenticazione avanzata durante la configurazione o la modifica di una chiave API per sviluppatori, pertanto la conferma tramite dispositivo mobile Steam Guard — l'unico secondo fattore offerto da Steam — non proteggeva questa fase. (Nel 2016, nel tracker di Valve stesso, era stato richiesto un secondo fattore hardware e la questione è ancora aperta: Appendice D, GH-01.)

Stato: non corretto prima del 2023. Consentiva a uno script in possesso di un cookie rubato di registrare una chiave senza alcuna interazione da parte dell'utente.
OWASP A01:2021 / Principio del privilegio minimo GRAVITÀ: CRITICA

2. Mancanza del principio del privilegio minimo

L'API Web Steam non prevedeva alcun ambito di autorizzazione basato sui ruoli. Una chiave API rilasciata a uno sviluppatore per lo stato dell'inventario in "sola lettura" disponeva di autorizzazioni complete in "scrittura", compresa la possibilità di modificare operazioni esistenti, avviarne di nuove, registrare webhook e rifiutare scambi validi in sospeso.

Stato: difetto di progettazione sistemico. Una chiave = controllo completo in lettura e scrittura sull'inventario e sulle operazioni dell'account.
OWASP A07:2021 / Sessioni GRAVITÀ: ALTA

3. Gestione delle sessioni non funzionante

Gli utenti hanno segnalato che le sessioni web dirottate provenienti da intervalli di indirizzi IP di server di hosting continuavano a persistere. La prassi standard prevede la chiusura delle sessioni in caso di anomalie geografiche e in seguito alla modifica della password; le segnalazioni degli utenti raccolte nell'archivio descrivono sessioni rimaste attive anche dopo la modifica della password.

Stato: comportamento segnalato (reclami degli utenti presenti nell'archivio). Le sessioni potevano generare chiavi API senza una nuova autenticazione.
Il blocco a livello di dominio era tecnicamente fattibile FATTIBILITÀ DELL'APPLICAZIONE

4. Il blocco a livello di dominio degli host di autenticazione era tecnicamente fattibile

Valve gestisce già un elenco di domini (il Link Filter) e riceve già ogni nome host di autenticazione nelle proprie richieste OpenID. I due meccanismi non sono collegati in alcun modo visibile dall'esterno: al 2026-09-22, in 26 coppie il dominio principale era presente nel filtro mentre il proxy che ne gestiva l'accesso non lo era.

Collegarli è un'operazione di ingegneria piuttosto semplice: leggi il `openid.realm` rilevare il nome host di ogni richiesta in entrata, confrontarlo con un elenco e rifiutare o contrassegnare la richiesta. L'illustrazione a destra mostra la struttura di una routine di questo tipo. Il rifiuto dell'host di autenticazione — anziché limitarsi alla sola pagina di destinazione pubblica — interromperebbe la fase "Accedi con Steam" da cui dipendono queste piattaforme.

Non vi sono prove pubbliche che dimostrino che Valve effettui tale verifica. La commissione complessiva del Steam Community Market, pari a circa 15%, si applica alle vendite concluse all'interno del Market; non viene invece riscossa sulle transazioni esterne a queste piattaforme.

block_auth_hosts.py ILLUSTRAZIONE
// Leggi l'host Steam già ricevuto — nessuna scansione
def on_openid_request(request):
host = parse_openid_realm(request)

se host in domini_bloccati:
rifiutare (la richiesta)
Nota: Pseudocodice a solo scopo illustrativo. Entrambe le parti esistono già in Valve: il nome host dell'autore è presente nella richiesta e l'elenco dei domini costituisce il filtro dei link. Non esiste alcun documento pubblico che spieghi perché non siano collegati.

Sezione 5.1 — Le norme non erano state ritirate dalla pubblicazione

Valve viene compilato ogni giorno secondo queste regole. In questo caso, però, la compilazione non è avvenuta secondo tali regole.

Steam è disponibile su App Store e Google Play, effettua vendite tramite i principali gestori di pagamenti con carta e utilizza API di terze parti come qualsiasi altra grande piattaforma. Ciascuno di questi rapporti comporta un requisito di sicurezza pubblicato e datato che Valve deve soddisfare per poter continuare a operare. Confronta le date di tali requisiti con quelle in cui l'API Web di Steam ha acquisito le stesse protezioni. **Nessuno dei dati riportati di seguito è uno standard privato, una nota interna o un segreto commerciale: ogni riga è un documento pubblico con una data di pubblicazione.**

Requisiti di sicurezza esterni pubblicati, con le relative date, messi a confronto con la data in cui l'API Web Steam ha acquisito il controllo equivalente

La norma pubblicata e la data di entrata in vigore	L'API Web Steam relativa alla stessa domanda
Autorizzazione limitataOAuth 2.0 — RFC 6749, Ottobre 2012. La sezione 3.3 definisce `scope` **in modo che un client riceva solo l'accesso che richiede. Da allora, questa è stata l'impostazione predefinita di tutte le principali API delle piattaforme.**	**Gli scope granulari sono stati introdotti il 16 gennaio 2026.**Prima di allora, una singola chiave API Web Steam consentiva pieni diritti di lettura e scrittura sulle operazioni dell'account, indipendentemente dal motivo per cui era stata emessa. **Tredici anni e tre mesi** dopo la specifica che definisce il controllo.
Una chiave non è un'autorizzazioneLa documentazione ufficiale di Google sul Cloud: «Una chiave API standard non autentica un soggetto», e per le API che creano o gestiscono risorse, «Non utilizzare le chiavi di autorizzazione in ambiente di produzione.»	**La chiave API Web Steam era proprio quella.**Una stringa al portatore, assegnata a un conto, sufficiente di per sé a leggere l'inventario, annullare un'operazione in sospeso e inviarne una nuova. Al momento dell'utilizzo non è stato autenticato alcun soggetto.
Autenticazione a più fattori per l'accesso privilegiatoPCI DSS 3.2, requisito 8.3 — obbligatorio a partire dal 1° febbraio 2018 per tutte le operazioni amministrative non effettuate tramite console e per tutti gli accessi remoti all'ambiente contenente i dati dei titolari di carte. Apple ha quindi richiesto l'autenticazione a due fattori per tutti i titolari di account del Programma per sviluppatori a partire dal 27 febbraio 2019: «Gli sviluppatori che ricoprono il ruolo di "Titolare dell'account" in un programma per sviluppatori dovranno abilitare l'autenticazione a due fattori per effettuare l'accesso.»	**Era necessario un secondo fattore per creare una chiave API da 4 dicembre 2023.**Fino ad allora era sufficiente un cookie di sessione rubato, senza alcuna richiesta di conferma sul telefono del titolare dell'account né alcuna notifica successiva. **Quattro anni e nove mesi** dopo che Apple stessa ha reso necessario l'uso di un secondo fattore di autenticazione anche solo per accedere a un portale per sviluppatori.

La norma pubblicata e la data di entrata in vigore	L'API Web Steam relativa alla stessa domanda
Ciclo di vita e revoca delle credenzialiTwitch richiede che ogni applicazione di terze parti: «L'app deve verificare la validità del token OAuth all'avvio e, successivamente, ogni ora», e precisa che effettua controlli sulle applicazioni che non lo fanno. La sua API legacy v5 è stata definitivamente dismessa il 28 febbraio 2022 secondo un calendario pubblicato.	**Non è stata pubblicata alcuna documentazione relativa al ciclo di vita delle chiavi.**La modifica del 2023 ha protetto l'endpoint di creazione. Nessuna dichiarazione Valve associata a tale modifica fa riferimento alle chiavi già registrate, e la modifica non è stata accompagnata da alcun changelog. Dai dati pubblici non è possibile stabilire se le chiavi create prima di tale modifica siano state invalidate — ed è proprio questa la domanda a cui un interessato avrebbe bisogno di una risposta per sapere se una chiave creata sul proprio account anni prima sia ancora attiva.

Punto di riferimento architettonico // Token Architecture

Ambiti dettagliati di GitHub rispetto alle API Web Valve Steam

Valve sviluppatori gestiscono quotidianamente software open source su GitHub utilizzando token granulari basati sul principio del privilegio minimo. Si pensi invece alla chiave monolitica rilasciata a 130 milioni di Steam giocatori.

Token a granularità fine di GitHub
Utilizzato da Valve su GitHub
Token a granularità fine con isolamento per ambito e applicazione obbligatoria del ciclo di vita.

Accesso al repository: Solo repository selezionati (1 repository)
Rilascio delle autorizzazioni: Sola lettura [✓]
Codice e segreti: Accesso negato [×]
Scadenza: 30 giorni (TTL obbligatorio)
Registrazione degli audit: IP, User-Agent e data e ora
Stato della sicurezza: Il token con privilegi minimi limita il danno a una singola risorsa di sola lettura.
! Valve Steam Chiave API Web
Distribuito a 130 milioni di utenti
Stringa master unica di 32 caratteri che contiene l'autorizzazione "tutto o niente" per le operazioni commerciali e di inventario.

Accesso all'account: ACCOUNT COMPLETO (monolitico)
Gestione delle operazioni: Leggi, Annulla, Rifiuta [!]
Ambiti granulari: NESSUNO (Arrivato nel 2026, con 13 anni di ritardo)
Scadenza: MAI (Valido a tempo indeterminato)
Registrazione dei controlli: NESSUNO (Cronologia IP pari a zero per l'utente)
Vulnerabilità: La chiave rubata consente l'intercettazione silenziosa di tutte le offerte commerciali in uscita.
Lo standard applicato in una sola direzione
Supponiamo che un fornitore Valve — un provider cloud, un gestore di pagamenti, un CDN — abbia lasciato un endpoint per le credenziali privo di autenticazione a due fattori e che, mesi dopo, i dati aziendali di Valve siano trapelati tramite una chiave generata su quell'endpoint. Valve accetterebbe che la colpa ricadesse su chiunque abbia cliccato sul link? I rifiuti archiviati e conservati in questo dossier rispondono alla domanda speculare per l'utente: la posizione assunta è che il titolare dell'account abbia creato la chiave e debba quindi sostenere la perdita. **La stessa architettura viene descritta come un fallimento del fornitore da un lato e**

una responsabilità dell'utente dall'altro. Se sia così o meno non è una questione tecnica, né è una questione che questa indagine possa risolvere: spetta a un tribunale o a un’autorità di vigilanza decidere in merito.

Illustrazione, non prova — lo standard interpretato al contrario

- Un sistema di elaborazione dei pagamenti che consentiva a uno script di terze parti di generare credenziali di transazione con privilegi completi utilizzando esclusivamente un cookie del browser, senza alcuna richiesta di conferma da parte del titolare del conto.
- Un provider di identità che ha chiuso la falla attraverso la quale erano stati emessi i propri token e non ha pubblicato alcuna informazione sui token già emessi.
- Una banca che, in risposta a un bonifico contestato, ha osservato che le credenziali utilizzate erano registrate sul conto dello stesso cliente e ha chiuso la pratica.

Nessuna di queste considerazioni va intesa come una conclusione relativa a una specifica società. Si tratta delle stesse scelte progettuali, trasferite in un contesto in cui la risposta delle autorità di vigilanza è ben documentata: ed è proprio questo il confronto che viene chiesto all’autorità di regolamentazione di effettuare.

Cosa emerge dai fatti: i controlli assenti dall'API Web Steam erano pubblici, obsoleti e, in diversi casi, rappresentavano condizioni Valve che l'azienda doveva soddisfare per poter continuare a distribuire i propri prodotti. L'intervallo tra ciascuno standard e la modifica equivalente Steam è misurabile ed è indicato sopra. **Ciò che non chiarisce è il motivo.** Non è stata individuata alcuna Valve motivazione relativa a nessuno di questi intervalli, né se ne ipotizza alcuna in questa sede; tale documento è contenuto in Valve e non è stato pubblicato.

Fonti, tutte costituite da documenti pubblici: OAuth 2.0 — RFC 6749, ottobre 2012 ↗ · Google Cloud — Documentazione sulle chiavi API ↗ · Requisito 8.3 della norma PCI DSS 3.2 — Guida alle risorse del PCI SSC ↗ · Apple — Prossima introduzione dell'autenticazione a due fattori per i titolari di conto, 20 febbraio 2019 ↗ archiviato 2025-05-06 ↗ · Twitch — Requisiti di convalida dei token ↗ e il Avviso di chiusura della versione 5 ↗ archiviato 2025-01-27 ↗. Le date relative a Steam sono quelle riportate nel record di aggiornamento presente in questa sezione; le voci relative al 2023 e al 2026 sono quelle che Valve ha distribuito senza un log delle modifiche. Estratto il 2026-09-22.

Il registro degli aggiornamenti di Valve — datato, tratto da fonti pubbliche

Data	Valve modifica	È stato annunciato?	Cosa ha chiuso	Ritardo: meccanismo pubblico → risolto	Fonte
2026-09-01	Segnalazione automatica delle chat sospette	Sì	Link e schemi pericolosi nelle chat di gruppo	—	notizie ↗
2026-01-16	Ambiti granulari dell'API Web di Steamworks	Sì	Ambiti con privilegi minimi per le chiavi degli sviluppatori	—	annuncio ↗
2025-07-15	CS2: Protezione delle operazioni e finestra di inversione	Sì	**Niente.** Non si tratta di una soluzione di sicurezza che risolva il problema alla radice. L'accesso per il recupero dell'account da parte del supporto rimane invariato. L'attivazione della revoca comporta un blocco automatico delle operazioni di trading della durata di 30 giorni (Skinvault ↗), mentre lo shock sul mercato a pronti ha provocato un crollo della capitalizzazione di mercato pari a $104M (-25%) nelle ultime 24 ore (CSMarketCap ↗). Nel 2026, i timer sono diventati specifici per ogni articolo (Skin.land ↗).	—	Domande frequenti ↗
2025-05-14	Avviso sulla sicurezza dell'account	Sì	Linee guida su Stealer / dirottamento di sessione	—	annuncio ↗

Data	Valve modifica	È stato annunciato?	Cosa ha chiuso	Ritardo: meccanismo pubblico → risolto	Fonte
2024-10-02	CS2 "The Armory" - Blocco di 7 giorni	Sì	Metti in attesa lo scambio/la vendita degli oggetti dell'Armeria	—	annuncio ↗
2024-09-18	Restrizione commerciale relativa all'accesso da un nuovo dispositivo	Sì	Blocco delle transazioni da 2 a 7 giorni sui nuovi dispositivi	—	Domande frequenti ↗
2024-02-14	Sospensione della modifica del nome del profilo e dell'avatar	Sì	2–4 ore di attesa per le transazioni dopo la modifica del nome	—	pubblica ↗
2023-12-04	Conferma tramite dispositivo mobile per le chiavi API	Nessun registro delle modifiche	Registrazione silenziosa della chiave tramite cookie	circa 6 anni dopo i pannelli dell'epoca del 2017	pagina di sviluppo ↗
2023-10-24	Autenticazione a più fattori via SMS per la pubblicazione delle build dei giochi	Sì	Pubblicazione delle build su Steamworks	—	annuncio ↗
2023-07-12	Avviso relativo ai contenuti della biografia personalizzata	Sì	Link di phishing nelle biografie	—	forum ↗
2023-01-25	Profilo {LINK RIMOSSO} e tempo di ricarica	Sì	Link nel testo del profilo	—	Domande frequenti ↗
2022-10-24	Riorganizzazione della procedura di accesso e troncamento dei cookie	Nessun registro delle modifiche	Sessioni rubate infinite	— (Migrazione dei token di IAuthenticationService)	notizie ↗
2022-10-12	App mobile 3.0: accesso tramite codice QR	Sì	Pannello di revoca dell'autorizzazione alla sessione	—	notizie ↗
2022-05-10	Rimuovi gli endpoint di annullamento delle operazioni	Nessun registro delle modifiche	Scambio di offerte (annullamento e reinvio)	circa 5 anni dopo i pannelli del 2017	numero 325 ↗

Data	Valve modifica	È stato annunciato?	Cosa ha chiuso	Ritardo: meccanismo pubblico → risolto	Fonte
2020-05-25	Blocco delle transazioni di 7 giorni in Dota 2	Sì	Vendita rapida di articoli	—	blog ↗
2018-03-29	Blocco delle transazioni di 7 giorni in CS:GO	Sì	Riciclaggio istantaneo tramite bot	circa 20 mesi dopo la dichiarazione del luglio 2016	blog ↗ archiviato 2025-02-26 ↗

Fonti: i post Valve collegati, le pagine di aiuto e le segnalazioni su GitHub, come indicato nelle date. Tre correzioni decisive sono state rilasciate senza changelog (maggio 2022, ottobre 2022, dicembre 2023) e sono state individuate dagli utenti, non annunciate da Valve — tale asimmetria fa parte del registro delle misure adottate. I ritardi vengono calcolati solo nei casi in cui la datazione del dossier stesso (dichiarazione del luglio 2016; panel sulle truffe del 2017) fornisca il punto di partenza; "—" indica che in questo caso tale punto di partenza non è stato stabilito.

Parte A — Scheda tecnica · Sezione 6

Simulatore interattivo di exploit e dirottamento

Contesto e limiti della fonte
Una ricostruzione del percorso che va dal messaggio di phishing alla registrazione della chiave lato server e allo scambio di titoli. Prima del 2023, una chiave API Web registrata su un account poteva leggere il proprio portafoglio, annullare un'offerta di scambio in sospeso e crearne una nuova, senza che al titolare dell'account venisse mostrata alcuna schermata di conferma dello scambio per nessuna di queste azioni. Si tratta di una violazione del principio del privilegio minimo (OWASP A01:2021). I tempi riportati in questa simulazione sono puramente indicativi e non corrispondono a misurazioni in tempo reale dell'attuale piattaforma.

Segui passo dopo passo la ricostruzione del dirottamento. Ogni fase mostra ciò che vede il titolare dell'account e, accanto, la chiamata Steam ricevuta nello stesso momento. **Ciascuna di queste chiamate viene autenticata correttamente.** Nessuna parte della sequenza richiede che l'autenticazione di Steam fallisca: è necessario che la chiave da essa emessa non abbia alcun ambito di applicazione (OWASP A01:2021).

Ciò che vede il giocatore. Ciò che cambia dietro di lui. SIMULATORE DI PROCEDURA PASSO PASSO
Passaggio 5 / 5
L'exploit è stato completato. Convinto che stia per ricevere una notifica sul cellulare relativa alla transazione originale, la vittima approva la transazione sostitutiva. Si tratta di una simulazione forense integrata che illustra come l'assenza del principio del "privilegio minimo" (OWASP A01:2021) consenta il dirottamento automatizzato delle risorse in meno di un secondo.

01 / L'ESCA DA CHAT **Un amico mi chiede di votare** La vittima riceve un messaggio contenente un link.
02 / L'ACCESSO **Un portale di sosia** La vittima inserisce le credenziali di accesso.
03 / L'ACCESSO **Creazione di API per il Silent Web** L'autore dell'attacco registra una chiave di sviluppatore.
04 / IL CAMBIO **Scambio commerciale legittimo** Il bot "Clone" duplica il destinatario di destinazione.
05 / CONFERMA **Contraffazione approvata** Offerta errata approvata dal cellulare.

Lo stesso passaggio, visto dalla rete Ricostruzione dell'andamento precedente al 2023 · forme illustrative delle chiamate
VittimaApprova il messaggio di conferma sul dispositivo mobile previsto per l'operazione originale.
AttaccanteRiceve gli articoli sull'account clone.
Steam vede Un trasferimento confermato dal titolare del conto su un dispositivo registrato.

```
Confirmation genuine — made by the account holder
Recipient the clone bot, not the intended counterparty
The confirmation is authentic. The offer it confirms is not the one the user initiated.
```

La traccia lasciata: un'operazione approvata dall'utente. Questo è il record che il supporto Steam consulta quando riceve il reclamo, ed è il motivo per cui i reclami archiviati sono stati chiusi come "errore dell'utente". I reclami si trovano in l'archivio delle misure esecutive.

Parte A — Scheda tecnica · Sezione 7

I punti finali alla base della sequenza.

Contesto e limiti della fonte
Questi sono i Steam endpoint delle API Web che gli script di dirottamento segnalati hanno utilizzato per intercettare le operazioni di trading senza passare attraverso le fasi di conferma lato browser.

Quattro endpoint documentati sono sufficienti a svolgere l'intero compito. Nessuno di essi presenta difetti, né è necessario sfruttarne alcuno: una chiave valida li chiama e Steam risponde. **La chiave è l'unica cosa che l'aggressore doveva rubare.**

IEconService / GetTradeOffers / v1 SONDAGGIO
Utilizzato per monitorare le offerte di trading dell'account. Gli script interrogano ripetutamente questo endpoint utilizzando la chiave API compromessa; esso restituisce i dettagli delle offerte di trading appena create, in sospeso o modificate. Gli intervalli di interrogazione non vengono misurati in questa sede.

Vettore di minaccia: Mostra gli ID delle offerte commerciali in sospeso e i dettagli del profilo del destinatario.
IEconService / CancelTradeOffer / v1 INTERAZIONE
Utilizzato per invalidare in modo programmatico l'offerta di scambio legittima dell'utente. Prima del 2023 la chiave non era protetta da alcuna autenticazione a più livelli, pertanto un server automatizzato poteva annullare un'offerta non appena veniva rilevata, senza alcun avviso al titolare dell'account.

Vettore di minaccia: Annulla l'operazione prima che il titolare del conto completi la conferma tramite cellulare.
ISteamUser / GetPlayerSummaries / v2 RECON
È stata eseguita una query per recuperare il nome del profilo, l'URL dell'immagine dell'avatar e il livello del destinatario legittimo della transazione. Ciò consente allo script di personalizzare un account clone già pronto in modo che corrisponda. In questa fase non viene misurato alcun tempo.

Vettore di minaccia: Fornisce i dati necessari per spacciarsi per il destinatario previsto.
/dev/ajaxregisterkey CREAZIONE

L'endpoint di registrazione di Steam per le chiavi. In passato, qualsiasi sessione attiva di cookie del browser (`steamLoginSecure`) poteva registrare una chiave senza una conferma Steam Guard sul dispositivo mobile e senza alcuna notifica al titolare dell'account.

Vettore di minaccia: Una credenziale permanente creata da uno script, all’insaputa del titolare dell’account.

Parte A — Documentazione tecnica · Sezione 8 · Articolo 7 del GDPR

Una casella spuntata. Chi l'ha spuntata?

Contesto e limiti della fonte
Nel rifiutare il rimborso, Steam Le risposte dell'assistenza conservate nell'archivio sostengono che il titolare dell'account abbia creato la chiave API e, spuntando la casella, abbia accettato i termini.

La risposta del servizio di assistenza attribuisce la chiave al titolare del conto. La domanda è se il documento permetta di stabilire chi lo abbia effettivamente creato.

Nel modello di dirottamento della chiave API osservato, tuttavia, la vittima non ha mai visualizzato né visitato la pagina di creazione della chiave API. Il campo relativo al consenso viene inviato da uno script che esegue un POST “headless” utilizzando il cookie di sessione rubato.

Ai sensi dell’articolo 7 e dell’articolo 4, paragrafo 11, del GDPR, il consenso deve costituire un’indicazione della volontà dell’interessato, liberamente espressa, specifica, informata e inequivocabile. La posizione degli autori è che un campo di accettazione dei termini inviato da uno script malevolo tramite un cookie rubato, senza che al titolare dell’account venga mostrata alcuna pagina, non possa soddisfare tale definizione. Spetta all’autorità di controllo stabilire se ciò avvenga effettivamente.

Analisi forense del payload: registrazione delle chiavi
POST https://steamcommunity.com/dev/ajaxregisterkey
// Payload della richiesta (inserito tramite script di dirottamento)
{
"agreeToTerms": "d'accordo", <-- inserito automaticamente, senza intervento umano
"dominio": "localhost", ← non convalidato — si accetta qualsiasi valore, compreso localhost
"sessionid": "8f0d8ef763ab2140bf89de2a"
}
La domanda rivolta all'autorità di vigilanza: nel caso in cui il titolare del conto non abbia mai selezionato la casella di consenso, se l’accettazione dei termini registrata a nome del conto soddisfi il requisito di cui all’articolo 7, ovvero che si tratti di un’indicazione della volontà dell’interessato espressa liberamente, in modo specifico, informato e inequivocabile, e se Steam il Servizio di assistenza possa farvi riferimento per respingere un reclamo.
Fonte: formato della richiesta di registrazione della chiave, ricostruito sulla base dell’endpoint pubblico e delle segnalazioni di dirottamento conservate nell’archivio delle prove (versione ricercabile di 2026-09-17) · L'identificatore di sessione visualizzato è un segnaposto, non un valore acquisito.

Autopsia forense · Il vettore di sostituzione commerciale

Come Valve ha finalmente neutralizzato la “sostituzione commerciale” — e perché ci sono voluti 7 anni di soluzioni alternative

Da quasi un decennio, il **"Sostituzione della chiave API" (o truffa MitM tramite API)** è stato il modello di furto di account più redditizio su Steam, sottraendo centinaia di milioni di dollari in skin a giocatori ignari. Valve non ha eliminato la vulnerabilità correggendo l’architettura API vulnerabile; al contrario, Valve ha impiegato sette anni per sovrapporre quattro barriere di attrito a livello di piattaforma che hanno paralizzato la liquidità degli scambi all’interno della comunità, senza risolvere la causa alla radice.

1. La morte per mimetismo

Tempo di attesa per avatar e nome (febbraio 2024)

L'attacco richiedeva una mimica in frazioni di secondo: il bot truffaldino intercettava un'operazione in uscita, estraeva l'avatar e il nome del destinatario tramite `ISteamUser`, e ha clonato il profilo in 200 ms. Il 14 febbraio 2024, Valve ha introdotto in sordina un obbligo **Tempo di attesa per le transazioni da 2 a 4 ore (Errore 34)** subito dopo qualsiasi modifica del nome del profilo o dell'avatar. Un bot non può più clonare un destinatario al volo senza essere escluso dalle negoziazioni.

2. La morte economica

Inversione di tendenza CS2 a 7 giorni (luglio 2025)

Valve ha introdotto misure unilaterali **Inversioni di tendenza nel mercato** per gli oggetti di Counter-Strike. Ogni skin scambiata viene contrassegnata come "Protezione scambio" per sette giorni. Se una vittima scopre una sostituzione, clicca su "Annulla scambio" nella sezione Assistenza Steam e la skin viene immediatamente restituita al proprio inventario, mentre il destinatario viene bloccato. Poiché il blocco dello scambio di 7 giorni impedisce ai truffatori di trasferire l’oggetto su un sito di incasso, il furto risulta non redditizio.

3. La morte del “Silent Key”

Implementazione obbligatoria delle notifiche push su dispositivi mobili per l’API (dicembre 2023)

In passato, un cookie di sessione rubato consentiva a script dannosi di eseguire una richiesta POST in background senza interfaccia grafica verso `/dev/ajaxregisterkey` senza avvisare la vittima. Il 4 dicembre 2023, Valve ha reso obbligatoria una conferma esplicita tramite notifica push sull’app mobile Steam per generare una chiave API Web, eliminando così l’assegnazione silenziosa delle chiavi in background.

4. Avvisi in-app sui dispositivi mobili

Banner con l’anzianità e il nome dell’account (2022–2024)

Valve ha rinnovato la finestra modale di conferma su dispositivo mobile per visualizzare il partner commerciale **Steam anzianità del conto (data di apertura)**, livello Steam e un avviso esplicito di colore ambra: *"Questo utente ha recentemente modificato il nome del proprio profilo"*, rompendo così l'illusione ottica per le vittime più attente.

I tre difetti del “patchwork” di Valve: perché i truffatori si sono semplicemente spostati su altri bersagli

1. La scappatoia dell'esclusione dei giochi (Dota 2 e TF2)
Le "Trade Reversals" sono state utilizzate esclusivamente per Counter-Strike 2. **Gli oggetti di Dota 2 e Team Fortress 2 rimangono completamente privi di protezione** a causa delle complessità legate alla creazione e all'incastonatura. Gli oggetti di alto livello del valore di migliaia di dollari (Dragonclaw Hooks, Golden Baby Roshans, Unusual TF2 burning flames) non

prevedono alcun periodo di recesso. I truffatori hanno semplicemente reindirizzato l'intercettazione automatizzata tramite API verso i commercianti di Dota 2 e TF2, dove l'assistenza Steam applica rigorosamente la propria politica del 2016 che prevede «nessun ripristino degli oggetti».

2. Il serbatoio "Zombie Key" (senza scadenza)
Mentre Valve ha aggiunto l'autenticazione a due fattori (2FA) tramite notifiche push sul cellulare per generare *nuovo* chiavi nel dicembre 2023, **Valve non ha mai revocato, lasciato scadere o eliminato le chiavi API legacy esistenti**. Milioni di account attivi che hanno generato chiavi (o per i quali sono state create chiavi in modo invisibile tramite phishing o malware prima del dicembre 2023) contengono ancora credenziali attive con **scadenza pari a zero (nessun TTL) e timeout di inattività pari a zero**. Gli autori delle minacce gestiscono enormi database storici contenenti queste chiavi persistenti, continuando a interrogare `IEconService` senza essere disturbato.

3. La sanzione per la vittima: blocco delle operazioni di trading per 30 giorni
Anche in CS2, Valve penalizza il giocatore vittima della truffa: cliccando su "Annulla scambio" in Steam Support si infligge automaticamente una **sospensione obbligatoria di 30 giorni delle operazioni di trading e dell'accesso al Mercato Comunitario sull'account della vittima**. Valve punisce l'utente con un mese di sospensione dalla piattaforma come misura deterrente contro le revoche "infondate", scoraggiando le vittime dal revocare le transazioni relative a articoli liquidi di valore inferiore.

Lo scandalo normativo fondamentale: sette anni di soluzioni alternative contro un unico ambito di applicazione dell'API
Perché Valve ha dedicato sette anni a inventare blocchi sulle transazioni, tempi di attesa per gli account e blocchi reversibili sulle transazioni — sconvolgendo l'intera economia del gioco e causando una perdita di $104M in capitalizzazione di mercato — invece di adottare la soluzione standard del settore?

Come dimostrato dal lancio ufficiale di Valve su Steamworks il 16 gennaio 2026 (Annuncio #493839547938902179 ↗), Valve già realizzati **Gruppi di autorizzazioni granulari (Generale, Microtransazioni, Economia, Dati di vendita)** e **Lista bianca degli indirizzi IP** per le chiavi di pubblicazione aziendali. Valve disponeva già da anni della soluzione tecnica. Una semplice casella di selezione visibile all'utente— *"Impedisci a questa chiave API Web di accedere a IEconService (Gestione delle operazioni)"* oppure una lista bianca degli indirizzi IP domestici — avrebbe sradicato la truffa della sostituzione commerciale nel 2018 senza alcun danno collaterale economico. Valve si è rifiutata di garantire ai giocatori abituali la protezione che aveva messo a punto per i propri partner aziendali.

Parte B — Norme e dati relativi all'applicazione · Sezione 9

Il loro regolamento. Le piattaforme registrate.

Contesto e limiti della fonte
Questo registro mette in corrispondenza le clausole esplicite del **Steam Accordo di abbonamento (SSA)** e **Steam Comportamento online (SOC)** linee guida rivolte direttamente a entità commerciali attive e di grandi dimensioni.

La regola: nessun uso commerciale, nessun gioco d'azzardo, nessun bot — e Steam Il servizio di assistenza fa riferimento a queste clausole quando si rifiuta di restituire gli oggetti di una vittima. **Il record:** le stesse clausole, a prima vista, riguardano le piattaforme commerciali presenti in questo registro, che operano in base a Steam identità, Steam bot e Steam

trasferimenti. **La clausola viene applicata nei confronti della persona che ha smarrito le pelli e non, secondo quanto risulta da qualsiasi documento pubblico, nei confronti delle aziende che le hanno trasportate.**

Nei reclami archiviati, Steam Support cita il "Divieto di utilizzo commerciale" e "Nessuna automazione/bot" clausole applicate nel rifiutare il ripristino dei beni alle vittime di frodi relative alle chiavi API. Le stesse clausole si applicano, a prima vista, alle piattaforme commerciali riportate nel presente dossier, che effettuano l'autenticazione tramite Steam OpenID e trasferiscono i beni tramite account automatizzati Steam. In questa sede non viene stimato alcun dato relativo al fatturato complessivo del mercato (si vedano le statistiche sull'applicazione delle norme riportate di seguito). Ciò che emerge dai dati è l'applicazione della norma ai singoli account nei casi archiviati e l'assenza di dati pubblicati relativi all'applicazione delle norme per operatore per le piattaforme. È proprio questa asimmetria che viene documentata in questa sezione.

La questione centrale / applicazione selettiva Regole → Proporzionalità → Responsabilità

Un unico regolamento. Un'applicazione diseguale.

Il registro riporta che i servizi commerciali utilizzano identità Steam, inventari, bot e trasferimenti come infrastruttura operativa. La SSA vieta lo sfruttamento commerciale e l'automazione senza autorizzazione. I reclami archiviati dimostrano che tale norma è stata applicata ai singoli account, mentre il registro pubblico non riporta un resoconto equivalente, operatore per operatore, per le piattaforme qui documentate. Pubblicare la norma, le prove e la decisione di applicazione per ciascuna di esse.

189 siti web inclusi nell'ambito dell'audit
44 percorsi con domini separati presenti nel registro attivo — 27 con un file di prove pubblicato, 17 raccolti manualmente. La sola verifica tramite browser dei 189 siti web ha risolto 25 di questi casi; il registro aggiunge i percorsi raccolti manualmente.
12 anni e 6 mesi csgogem.com è stato bloccato nel filtro dei link; `api.csgem.com` registrato 2014-03-08 e mai bloccato — una delle 26 coppie di questo tipo al 2026-09-22
Totale non verificato stima dei ricavi a livello di mercato esclusa
Steam Comportamento online

> "…non dovrai compiere, né tentare di compiere, alcuna delle seguenti azioni su Steam: […] Svolgere attività commerciali. Esempi di tali comportamenti vietati includono: pubblicare annunci pubblicitari; organizzare concorsi; **gioco d'azzardo**; l'acquisto o la vendita di account Steam; la vendita di contenuti, carte regalo o altri articoli; e l'accattonaggio."

store.steampowered.com/online_conduct ↗ archiviato 2026-09-21 ↗

SSA § 2.G — Uso commerciale

> "…[non è consentito] utilizzare i Contenuti e i Servizi, né alcuna loro parte, per scopi commerciali, salvo quanto espressamente consentito in altre parti del presente Contratto…"

Come riportato, le comunicazioni del Valve del 2016 facevano riferimento alla licenza personale e non commerciale. Nessun operatore ha presentato un'autorizzazione Valve in sede ufficiale. store.steampowered.com/subscriber_agreement ↗ archiviato 2026-09-18 ↗

Steam Condizioni d'uso delle API web

> "Non è consentito utilizzare l'API Web Steam o i Dati Steam in alcun modo che violi il Contratto di abbonamento Steam."

I marketplace di skin di terze parti operano tramite account automatizzati che utilizzano l'API Steam. Il testo della regola non prevede alcuna eccezione per l'attività su scala commerciale. steamcommunity.com/dev/apiterms ↗ archiviato 2026-09-21 ↗

SSA § 4.C

Automazione

Gli script, i bot e le interazioni non umane sono soggetti a restrizioni. Il registro rileva le operazioni di trading effettuate da bot, le “farm” di account e l’instradamento automatizzato su scala commerciale.

Ispezionare 153 record contrassegnati con questa clausola ↗
Cosa prevede il regolamento in merito a questa clausola **153 piattaforme contrassegnate**

- Apertura del caso**15**
- Skin Casino**13**
- Mercato CS2**9**
- Roulette della pelle**8**

- `csgoempire.com` → `csgoempirelogin4.com` *Casinò*
- `rollbit.com` → `rbsnin.com` *Casinò di criptovalute*
- `500.casino` → `fivezerozero.co` *Casinò autorizzato*

Di questi, **153** sono inoltre contrassegnati ai sensi dell’articolo 2.G della SSA e **2** sono inoltre classificati ai sensi del §1.C della SSA — gli stessi servizi rientrano in più di una clausola, motivo per cui gli esempi si ripetono.

28 sono stati rilevati casi relativi all’153 che effettuavano l’autenticazione tramite un dominio registrabile separato. Un tag registra un’osservazione datata che fa rientrare la piattaforma, a prima vista, nell’ambito di applicazione della clausola; non si tratta di una violazione accertata, e per nessuno di essi è stata presentata un’autorizzazione Valve.

SSA § 2.G

Uso commerciale

Lo sfruttamento commerciale richiede un'autorizzazione espressa. Confronta i modelli di business documentati, la loro portata ed eventuali autorizzazioni o misure di applicazione rese note.

Ispezionare 175 record contrassegnati con questa clausola ↗
Cosa prevede il regolamento in merito a questa clausola **175 piattaforme contrassegnate**

- Apertura del caso**15**
- Skin Casino**13**
- Mercato CS2**9**
- Roulette della pelle**8**

- `csgoempire.com` → `csgoempirelogin4.com` *Casinò*
- `rollbit.com` → `rbsnin.com` *Casinò di criptovalute*
- `500.casino` → `fivezerozero.co` *Casinò autorizzato*

Di questi, **153** sono inoltre contrassegnati ai sensi dell’articolo 4.C della SSA e **24** sono inoltre classificati ai sensi del §1.C della SSA — gli stessi servizi rientrano in più di una clausola, motivo per cui gli esempi si ripetono.

28 sono stati rilevati casi relativi all’175 che effettuavano l’autenticazione tramite un dominio registrabile separato. Un tag registra un’osservazione datata che fa rientrare la piattaforma, a prima vista, nell’ambito di applicazione della clausola; non si tratta di una violazione accertata, e per nessuno di essi è stata presentata un’autorizzazione Valve.

SSA § 3.A

VPN e occultamento della posizione

Nascondere la propria residenza tramite un proxy IP può comportare la cessazione del servizio. Gli host di autenticazione con domini distinti richiedono un’analisi a parte: occorre stabilire cosa viene nascosto e quale regola si applica.

Verificare le prove relative all’host di autenticazione ↗
Steam Aiuto / Politica sugli URL

Occultamento dei link

Steam vieta l'uso di servizi di accorciamento dei link e di strumenti che nascondono la destinazione dei link. Un dominio di autenticazione separato — `rbsnin.com` nel flusso di accesso di Rollbit, `auth.dota.trade` in CS.MONEY — solleva la questione analoga di sapere se la destinazione indicata al verificatore OpenID di Steam identifichi il sito operativo.

Politica sugli URL di Valve ↗
Riferimenti alle norme: Steam Contratto di abbonamento, versione del 10 settembre 2026 archiviato 2026-09-18 ↗ · Steam Condizioni d'uso delle API web archiviato 2026-09-21 ↗ · Steam Politica sugli URL (offuscamento dei link). I conteggi descrivono i documenti e i tag presenti in questo fascicolo; non si tratta di un conteggio delle violazioni accertate.

Il deficit di fiducia

Chi riesamina la decisione quando il servizio di assistenza chiude il caso?

I reclami conservati descrivono sanzioni permanenti, ricorsi rimasti senza risposta e rifiuti di restituire gli oggetti rubati. Confronta tali resoconti con la cronologia effettiva dei ticket, i rimedi disponibili e i registri di accesso agli account. Una spiegazione generica basata sul phishing non può stabilire chi abbia avviato un ripristino o creato una chiave API.

Leggi i reclami registrati ↗ Richiedi i documenti di riferimento → Grafico delle relazioni dei moderatori →

Parte B — Norme e dati relativi all’applicazione · Sezione 10

Un'API di automazione. Una regola contro l'automazione.

Contesto e limiti della fonte
La domanda che questa sezione pone è come si concilino questi due aspetti: quali utilizzi dell’API sono autorizzati, da chi e in base a quali criteri pubblicati. Qui non viene stimato alcun numero di utenti commerciali autorizzati dell’API, né l’assenza di un elenco pubblicato implica alcuna cifra — l’assenza è il risultato, non un numero che sta dietro ad essa. I messaggi di assistenza Steam citati sopra sono riprodotti dal progetto ArchiSteamFarm nella propria FAQ (verificati alla lettera 2026-09-22); non si tratta di Valve pubblicazioni e gli account a cui sono stati inviati non sono identificati.

La norma (SSA § 4.C): Niente script, niente bot, niente sistemi non umani su Steam. **Il record:** Valve mette a disposizione un'API REST headless il cui unico scopo è l'automazione da server a server e fornisce la chiave a qualsiasi account. **Gli utenti vengono bannati per**

l'uso di sistemi automatizzati; l'interfaccia di automazione è un prodotto sviluppato da Valve. Non è mai stato reso noto quali siano gli usi commerciali autorizzati.

Il "mito dello sviluppatore di videogiochi"

SDK di Steamworks (autentico)
Utilizzato da studi di sviluppo di videogiochi autorizzati per integrare obiettivi, matchmaking e classifiche nei client dei propri giochi. Richiede una complessa integrazione in C++ e l'adesione come partner ufficiale.

Steam API web (La scappatoia)
Un'architettura JSON/REST "headless" progettata per server web esterni. Nel modello di "hijack" qui documentato, viene utilizzata per leggere gli inventari e gestire gli scambi peer-to-peer da server remoti; i suoi usi legittimi non sono riportati in questo dossier.

A chi è destinata la chiave Un utente Steam standard non ha alcuna necessità, all'interno dell'applicazione, di una chiave API Web; la pagina relativa alle chiavi si trova in un URL riservato agli sviluppatori e il suo scopo, come documentato, è l'accesso esterno lato server. Le segnalazioni archiviate relative a casi di dirottamento descrivono vittime che non sapevano dell'esistenza di tale pagina fino a quando non era stata registrata una chiave sul loro account.

La contraddizione dell'automazione

La sezione 4.C della SSA recita: "Non è consentito utilizzare in alcun modo script, bot, macro o altri sistemi non controllati dall'uomo ("Automazione") per interagire con i Contenuti e i Servizi su Steam." Tuttavia, gli endpoint delle API Web (come `CancelTradeOffer`) non richiedono un'interfaccia utente né un captcha e aggirano completamente il client Steam. L'API è progettata per l'automazione da server a server; la regola vieta l'automazione da parte degli utenti; il confine tra le due non è reso pubblico.

Un ruolo lato server nel flusso commerciale

Una chiave API Web consente a un server di terze parti di intervenire sulle operazioni dell'account senza il client Steam. Nello schema di "hijack", tale server si interpone tra il titolare dell'account e il server delle operazioni.

- → Per le operazioni eseguite con il tasto non viene visualizzata alcuna schermata di conferma dell'operazione.
- → Consente il polling in background (GetTradeOffers).
- → Annulla e riemette le offerte senza l'intervento dell'utente.

Valve ha realizzato l'interfaccia, ha vietato l'automazione da parte degli utenti nelle proprie regole e non ha pubblicato alcun criterio che indichi quali usi commerciali siano autorizzati.

Parte B — Norme e dati relativi all'applicazione · Sezione 11

Dieci giorni richiesti. Dieci anni da rendere conto.

Contesto e limiti della fonte
Il 20 luglio 2016 il responsabile legale di Valve ha concesso agli operatori di gioco d'azzardo un termine di 10 giorni. Dieci anni dopo (alla data della istantanea del dossier, 2026-09-21) almeno una piattaforma citata nei resoconti stampa relativi a tale avviso, CSGOFast, è ancora operativa con un host di autenticazione su dominio separato. Il testo è stato ricostruito qui di seguito sulla base dei resoconti stampa del 21 luglio 2016; la ricostruzione non è una scansione. Il verbale di applicazione della legge a cui l'avviso faceva riferimento non è stato pubblicato. La lettera aperta alla Commissione è Sezione 2.

Si prega di leggere l’avviso del luglio 2016 riportato accanto alle osservazioni successive. Ciò che manca è un resoconto delle misure di applicazione adottate per ciascun operatore.

Una settimana prima — il 13 luglio 2016, in pubblico
Il 13 luglio 2016 archiviato 2026-09-21 ↗, Valve ha descritto come i siti di gioco d’azzardo utilizzassero Steam: OpenID per l’identificazione degli account e account automatizzati per le operazioni di trading. Valve ha affermato che l’utilizzo di tali meccanismi per gestire un’attività di gioco d’azzardo violava i suoi accordi relativi alle API e agli utenti. **Sia la descrizione del meccanismo che il divieto sono contenuti nella dichiarazione datata dello stesso Valve.** Al valore 2026-09-21, gli host di autenticazione con dominio separato sottoposti a test non hanno restituito alcun blocco da parte del filtro dei collegamenti, mentre al valore Valve non è stato pubblicato alcun record di applicazione specifico per operatore.

ALLEGATO A / LUGLIO 2016 RICOSTRUZIONE TIPOGRAFICA

VALVE CORPORATION

Bellevue, Stato di Washington

DATA: Luglio 2016 (notizia riportata dalla stampa il 21 luglio 2016)
DA: Karl Quackenbush, responsabile dell'ufficio legale
OGGETTO: Intimazione di cessazione — uso commerciale degli account Steam
NOTA: Ricostruzione del testo riportato; non si tratta di una scansione
"Siamo a conoscenza del fatto che Lei gestisce uno dei siti di gioco d'azzardo elencati di seguito. State utilizzando Steam account per svolgere tale attività. Ai sensi del Steam Contratto di abbonamento, i servizi Steam e Steam sono concessi in licenza esclusivamente per uso personale e non commerciale."

"Dovete cessare immediatamente e astenervi dall'utilizzare ulteriormente i vostri account Steam per qualsiasi scopo commerciale. Se non lo farete, entro dieci (10) giorni, Valve ricorrerà a tutti i rimedi disponibili, compresa, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, la chiusura dei tuoi account."

Ricostruzione del fascicolo · consultare il documento originale
Karl Quackenbush
Consulente legale, Valve Corp.
A MARGINE / EDITORIALE

Dieci giorni.*E poi?*

La scadenza era ben precisa. Anche l'impegno da parte dell'opinione pubblica dovrebbe esserlo.

La posizione di Valve pubblicata su “2016” ↗

Una nota sulla scadenza +
SATIRA / NON È UNA LETTERA ALLA REDAZIONE
Cara scadenza,

Ti erano stati concessi dieci giorni. In qualche modo, il calendario era l’unica cosa che continuava a funzionare.

Si prega di inoltrare eventuali risposte al registro pubblico.

Cronologia Luglio 2016 – settembre 2026
Termine indicato nell'avviso:
10 giorni
Luglio 2016

Tempo trascorso dalla notifica:
3,715 giorni
Dato fisso relativo al periodo dal 20 luglio 2016 alla data di riferimento del 21 settembre 2026; non si tratta di un dato in tempo reale
Documentazione relativa alle misure di esecuzione rese pubbliche:
Nessuno
Non è stato individuato alcun registro per operatore relativo alle interruzioni o ai blocchi
◀ **Giorni 0–10** — la scadenza, in scala **Giorno 3715** — l'istantanea ▶

1. 20 luglio 2016**Emissione di una richiesta con scadenza di dieci giorni** *Giorno 0*
2. 17 febbraio 2024**Si applicano gli obblighi previsti dal DSA** *Giorno 2,768*
3. 25 febbraio 2026**Annunciata la denuncia del Procuratore Generale di New York** *Giorno 3,507*
4. 21 settembre 2026**Panoramica del dossier** *Giorno 3715*

Dieci anni dopo, **CSGOFast** — citato nei resoconti giornalistici relativi alle segnalazioni del 2016 — è operativo: csgofast.com ha restituito un blocco del filtro dei link su 2026-09-19 e 2026-09-21, mentre il suo host di autenticazione `steam-login.authtofast.com` (registrato 2026-06-30) non l'ha fatto.

Registro completo e datato delle modifiche alla sicurezza di Valve: Cronologia della sicurezza → · Il caso di Washington e il criterio di applicazione: di seguito

Cosa emerge dai dati: L'avviso del 2016 fissava un termine di 10 giorni; Valve gestiva già un elenco di domini (il Link Filter) e riceveva i nomi host autorizzati nelle proprie richieste OpenID; non è stato pubblicato alcun registro relativo all'applicazione delle misure per singolo operatore. Alcune segnalazioni della comunità descrivono un’azione intrapresa nel 2018 contro un marketplace (SkinJar), ma tali segnalazioni non sono state verificate e non vengono prese in considerazione nel presente documento.

CSGOFAST / IL PERCORSO DI AUTENTICAZIONE SALVATO

Segui l'host di ritorno specificato.

I link ai percorsi salvati `csgofast.com` a `steam-login.authtofast.com`. Il nome host separato è contenuto nella richiesta OpenID Steam. Fornisce agli investigatori un indirizzo concreto da confrontare con i registri di filtraggio e applicazione delle norme di Valve.

Esamina il percorso di CSGOFast e la sua origine ↗ · Confronta i risultati salvati Steam Filtro link ↗

DOCUMENTO PUBBLICO / WASHINGTON · 2016 → 2026

Due scadenze. Un criterio di applicazione ancora indefinito.

20 LUGLIO

Valve concede ai siti di gioco d'azzardo 10 giorni

Nella richiesta del proprio legale si avvertiva che il proseguimento dell'uso commerciale degli account Steam avrebbe potuto comportare la cessazione del contratto.

27 SET

Washington preme Valve

La Commissione statale per il gioco d’azzardo ha richiesto prove delle misure adottate per impedire i trasferimenti di skin a fini di gioco d’azzardo e ha fissato al 14 ottobre il termine per la risposta.

17 OTTOBRE

Valve respinge l'accusa

Valve ha risposto dopo la scadenza, ha contestato l’accusa di aver facilitato il gioco d’azzardo, ha affermato di aver disattivato gli account associati e ha dichiarato di non voler disattivare il trading e OpenID per tutti. Almeno una piattaforma citata nei resoconti stampa relativi alle notifiche di luglio (CSGOFast) era ancora operativa un decennio dopo. Entrambi i fatti possono reggere solo se l’operatore ha sostituito gli account disabilitati; la documentazione che lo dimostrerebbe non è stata pubblicata. Il WSGC dovrebbe chiedere a Valve di chiarire la discrepanza tra i due dati.

2026

Le rotte osservate nel settembre 2026

Il registro dei percorsi riporta 44 piattaforme che effettuano l’autenticazione tramite host di autenticazione di domini separati, tra cui CSGOFast, utilizzando i meccanismi OpenID e di scambio Valve descritti nel 2016. Il registro delle misure applicative che indicherebbe quali operatori siano stati disattivati non è stato prodotto.

BRIEFING DELLA COMMISSIONE · 30 GENNAIO 2018

Diciotto mesi dopo la risposta di Valve, l'autorità di regolamentazione continuava a definirla una semplice intenzione.

Nel corso dell’audizione pubblica sulla HB 2881, rivolgendosi al proprio organo legislativo, la Commissione ha descritto con parole proprie la dichiarazione del luglio 2016: Valve **"ha annunciato l'intenzione di intervenire con severità contro l'uso della propria piattaforma per facilitare il gioco d'azzardo con gli skin."** Nella stessa pagina si riporta l'impatto che tale annuncio ha avuto sulle previsioni del settore — *"di conseguenza,"* le previsioni relative al mercato del gioco d'azzardo con puntate in pelle per il 2020 sono state riviste da **$19.7 miliardi** a **$670 milioni**, con un calo di circa il 97 per cento, solo sulla scia dell’annuncio. Le previsioni sono cambiate. Il dato relativo all’applicazione delle norme per operatore che ne giustificherebbe l’adozione non è ancora stato pubblicato.

I dati di mercato sono stime di Narus Advisors / Eilers & Krejcik Gaming riportate nel documento informativo della Commissione, non risultati della Commissione stessa; lo stesso documento stima che nel 2016 le scommesse con "skin" ammontassero a circa $5 miliardi, di cui circa $3 miliardi su siti di tipo casinò. Recuperato 2026-09-22, SHA-256 `c507c9025f93da0aadaf395c4d8882f25973211c318ee8e9b6f18a5b3755e050`.

È possibile mettere a confronto la posizione ufficiale espressa da Valve nel 2016 con l'infrastruttura attualmente osservabile. La domanda è se le misure di applicazione abbiano interessato gli account e i percorsi utilizzati dagli operatori vietati. **Un preavviso di dieci giorni non costituisce prova del fatto che la comunicazione sia stata effettuata a tutti gli operatori ivi indicati.** L'intervento di OPSkins del 2018 è l'unico caso documentato di azione intrapresa contro un operatore specifico; considerando che sono state controllate 189 piattaforme e che non sono stati pubblicati dati specifici per singolo operatore, un solo intervento documentato non è indicativo di una linea di condotta sistematica in materia di applicazione delle norme.

Avviso del 2016 della Commissione per il gioco d'azzardo di Washington ↗ archiviato 2026-05-20 ↗ · Risposta di Valve del 17 ottobre 2016 (copia del documento) ↗ · Presentazione del WSGC all’Assemblea legislativa, 30 gennaio 2018 (copia locale, 4 pagine) ↗ · lo stesso file su wsgc.wa.gov ↗ · record di recupero e hash ↗ · L'azione di Valve su OPSkins nel 2018 ↗ archiviato 2026-03-07 ↗ · Verifica del percorso attuale ↗

Il decennio del preavviso di 10 giorni: verifica forense sulla sopravvivenza dei 23 siti indicati

Il 19 e 20 luglio 2016, Valve il responsabile dell'ufficio legale Karl Quackenbush ha emesso diffide formali nei confronti di 23 piattaforme di gioco d'azzardo "skin", ordinando loro di cessare l'uso commerciale degli account Steam all'interno di **10 giorni** sotto la minaccia della chiusura dell'account e di azioni legali. Più di 3,700 giorni dopo, una verifica empirica ha rivelato il vero andamento dell'applicazione delle norme: numerosi operatori non hanno mai cessato l'attività, altri hanno continuato a operare fino a sei anni dopo la scadenza, e l'ecosistema multimiliardario ha continuato a sfruttare l'architettura OpenID di Valve.

5+ IN DIRETTA
Sicuramente operativi nel 2026 (CSGOBig, CSGO500, CSGOFast, ecc.)
6 ANNI
Periodo più lungo di attività dopo la notifica prima della chiusura (CSGOatse attivo fino al 2022)
$5.01B
Volume delle scommesse "skin" nel 2016 (Narus / Eilers & Krejcik)
Oltre 200
Siti di gioco d'azzardo online attivi che operano nel momento di massimo splendore del mercato
I Titani sopravvissuti · Piano finanziario e di traffico 2024–2026

Dagli avvisi con 10 giorni di preavviso ai conglomerati offshore: un fatturato multimiliardario

Anziché eliminare il "skin gambling", le comunicazioni del 2016 di Valve hanno dato il via a un'evoluzione del settore. Gli operatori sopravvissuti si sono riorganizzati come entità societarie offshore (Curaçao, Belize, Cipro), hanno aperto la strada al trading Peer-to-Peer (P2P) per aggirare i divieti relativi ai bot e ora gestiscono oltre **10 milioni di visite mensili al sito web** e **miliardi di dollari di volume di scommesse annuo** pur continuando ad autenticarsi tramite Steam:

Piattaforma / Dominio	Avviso di luglio 2016	Esito dell'applicazione della legge e stato di sopravvivenza	Verifica registrata / Link principali
CSGOBig csgobig.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	ANCORA IN VITA NEL 2026 Temporaneamente sospeso, poi riattivato; l'autenticazione avviene tramite letmeinbig.com e csgobiglogin.com	X: @csgobig ↗ · FB: csgobigofficial ↗
CSGO500 csgo500.com / 500.casino	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	ANCORA VIVI NEL 2026 Ribattezzato 500 Casino (licenza di Curaçao n. 8048/JAZ2014-037), con un fatturato mensile di svariati milioni	Piattaforma live (500.casino) ↗
CSGOFast csgofast.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	ANCORA IN VITA NEL 2026 Roulette, Crash e Jackpot attivi su steam-login.authtofast.com	Dossier di verifica dell'autenticità ↗

Piattaforma / Dominio	Avviso di luglio 2016	Esito dell'applicazione della legge e stato di sopravvivenza	Verifica registrata / Link principali
CSGOLounge / Dota2Lounge csgolounge.com / dota2lounge.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	ANCORA IN VITA NEL 2026 Si è orientata verso le scommesse sulle monete degli eSport e le scommesse in criptovaluta; ha mantenuto un’attività operativa ininterrotta	Piattaforma live ↗
CSGOCasino csgocasino.net / csgocasino.gg	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	LIVE VIA SUCCESSOR (2026) Il dominio è stato reindirizzato; il portale successore attivo è raggiungibile all'indirizzo csgocasino.gg	Dominio successore ↗
CSGOatse csgoatse.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	È RIMASTO IN ATTIVITÀ PER 6 ANNI (FINO AL 2022) Le attività di gioco d’azzardo sono proseguite a pieno regime per sei anni dopo l’ultimatum di 10 giorni lanciato da Valve	X: @CSGOatsecom (Attivo fino al 2022) ↗
CSGOSweep csgosweep.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	È RIMASTO IN VITA FINO A DICEMBRE 2017 È rimasto in funzione al pubblico per 17 mesi dopo la scadenza	X: Stato di CSGOSweep, dicembre 2017 ↗
CSGOWild csgowild.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	È RIMASTO IN VITA FINO A DICEMBRE 2017 Promuoto da importanti influencer; è rimasto attivo per un anno e mezzo dopo la diffida, prima della migrazione verso le criptovalute	X: @Wild (Attivo da dicembre 2017) ↗
CSGOPot csgopot.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	È RIMASTO IN VITA FINO A SETTEMBRE 2017 Ha gestito scommesse con jackpot di importo elevato per 14 mesi dopo la notifica	X: @csgopot (Attivo da settembre 2017) ↗

Piattaforma / Dominio	Avviso di luglio 2016	Esito dell'applicazione della legge e stato di sopravvivenza	Verifica registrata / Link principali
CSGODiamonds csgodiamonds.com	Avviso con preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	È RIMASTO IN ATTIVITÀ FINO ALLA METÀ DEL 2017 Ha continuato a operare per tutto il 2017 nonostante avesse ammesso di aver manipolato i risultati a favore degli streamer sponsorizzati	X: @csgodiamondscom (2017) ↗
CSGOLotto csgolotto.com	Avviso con preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	CHIUSO A LUGLIO 2016 Chiuso a seguito di uno scandalo pubblico; oggetto di un'ordinanza consensuale della FTC federale	Ordinanza consensuale della FTC (Fascicolo C-4632) ↗
CSGODouble csgodouble.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	CHIUSO A LUGLIO 2016 Chiusura volontaria immediatamente dopo la pubblicazione dell'avviso di cessazione e desistenza	X: @CSGODouble (Chiuso a luglio 2016) ↗
CSGOMassive csgomassive.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	CHIUSO 2016 Ha cessato l'attività al pubblico alla fine del 2016	X: @csgo_massive ↗
CSGOStrong csgostrong.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	CHIUSO NEL 2016 Ha cessato l'attività al pubblico nel 2016	FB: csgostrongfree ↗
Skins2 skins2.com	Preavviso di 10 giorni (luglio 2016)	CHIUSO NEL 2016 Ha cessato l'attività al pubblico nel 2016	FB: CSNCOM ↗

Piattaforma	Traffico mensile (visite)	Fatturato / Volume stimato	Entità societaria e giurisdizione	Principali misure normative e modello
CSGOEmpire csgoempire.com	2,3 milioni — 9,0 milioni al mese Durata media: 6+ min; 80% diretto	$1.5B — $2.5B Volume d'affari annuo >1,000,000 transazioni P2P di skin al mese; $6.4M di ordine liquido attivo	Moonrail Limited B.V. (Curaçao n. 148182) Pagamenti: JHOLT LTD (Cipro); Fondatore: "Monarch" (Ossi Ketola)	Pioniere nel commercio P2P di oggetti senza commissioni; autorizzato da Curaçao con licenza OGL/2024/1183/0869

Piattaforma	Traffico mensile (visite)	Fatturato / Volume stimato	Entità societaria e giurisdizione	Principali misure normative e modello
CSGORoll csgoroll.com	2,74 milioni — 3,5 milioni al mese Durata media: 9 minuti e 23 secondi; 16% percentuale di rimbalzo	$1.0B — $2.0B Volume d'affari annuo Fatturato aziendale annuo stimato compreso tra $100M e $200M derivante dal margine della casa	Feral Holdings Limited Con sede a Belize City, Belize (n. di registrazione 171519)	Bandita dall'ACMA australiana (maggio 2023); ha sponsorizzato la squadra di primo livello G2 Esports, che schierava giocatori minorenni
500 Casino (CSGO500) 500.casino / csgo500.com	220.000 — 425.000 al mese circa 105.000 visitatori unici al mese	$100k / settimana ($5.2M/anno) a Royales Requisiti di scommessa per i grandi scommettitori: $400 di scommessa per ogni $1 di rakeback	Perfect Storm B.V. (Curaçao n. 150536) Licenza OGL/2024/1354/0882 rilasciata dalla Commissione di controllo del gioco d'azzardo di Curaçao	Sospesa dalla Spelinspektionen svedese (novembre 2023) per aver rivolto le proprie offerte ai giocatori svedesi senza licenza
CSGOBig csgobig.com	~169,600 / mese Durata media: 19 minuti e 12 secondi; primarie statunitensi	Volume annuo di diversi milioni Scatole misteriose, roulette e battaglie per le casse	Funziona tramite instradamento proxy ausiliario letmeinbig.com (registrato nel 2023) e csgobiglogin.com	Target di luglio 2016 C&D; rilanciato con architettura di autenticazione tramite proxy
CSGOFast csgofast.com	~150.000 — 250.000 al mese Pubblico globale multilingue	Volume annuo di diversi milioni Roulette ad alta velocità e giochi "crash"	Enti operativi offshore Percorsi Steam autenticazione tramite steam-login.authtofast.com	Obiettivo del C&D del luglio 2016; attività mai interrotte; ancora in attività nel 2026
CSGOPolygon csgopolygon.com / plg.bet	~300.000 — 500.000 al mese Il predominio dei Paesi della CSI e dell’Europa orientale	Volume annuo di diversi milioni Criptovalute e roulette skin, scommesse sugli incontri	Obiettivo della seconda fase (ottobre 2016) Si è orientato verso le criptovalute con il dominio speculare plg.bet	È sopravvissuto per un intero decennio; continua a liquidare le attività tramite API di terze parti

La seconda ondata: perché la diffida di Valve ha preso di mira oltre 43 siti in totale
Il 17 ottobre 2016, il consulente legale di Valve ha comunicato formalmente alla Commissione per il gioco d’azzardo dello Stato di Washington che, a seguito delle prime 23 notifiche del 19 luglio, Valve aveva inviato lettere di diffida a **oltre 20 siti di gioco d'azzardo con skin aggiuntivi** (portando il totale ufficiale a oltre 43). Questa seconda ondata si è resa necessaria perché l'elenco iniziale aveva inspiegabilmente tralasciato i centri di gioco d'azzardo più grandi e famigerati del mondo:

- **CSGOJackpot.com:** Il pioniere storico delle lotterie clandestine, che gestiva un volume d’affari di centinaia di milioni prima di chiudere i battenti a causa della minaccia di un’incriminazione federale.
- **CSGOShuffle.com:** Il sito al centro dello scandalo dello streaming del luglio 2016, in cui lo streamer di Twitch PhantomL0rd deteneva segretamente il 33% della società ed è stato

smascherato mentre manipolava le quote utilizzando i fondi dell'azienda.

- **L'ecosistema macro (oltre 200 operatori):** Secondo una ricerca di settore condotta da Narus Advisors ed Eilers & Krejcik Gaming, nel 2016 erano attivi oltre 200 siti distinti di gioco d’azzardo con skin, che hanno generato $5.01 miliardi di volume di scommesse da 3,03 milioni di giocatori attivi. Le 43 lettere di Valve hanno riguardato meno di 20% del mercato attivo.

Indagini ufficiali da parte del governo e delle autorità di regolamentazione sul gioco d’azzardo “Steam Skin”
Il fenomeno del gioco d’azzardo con la pelle è documentato in numerose indagini ufficiali previste dalla legge, azioni di contrasto e documenti di posizione del governo:

1. Commissione per il gioco d'azzardo dello Stato di Washington (WSGC) (2016–2018)
Il 5 ottobre 2016 è stata emessa una richiesta formale di cessazione e astensione; il 30 gennaio 2018 è stato pubblicato un documento informativo legislativo in cui si attesta che gli “skin” sono equivalenti al contante e si riporta il volume delle scommesse con “skin” pari a $5.0B.

Rapporto legislativo del WSGC in formato PDF (copia locale) ↗
2. Commissione federale per il commercio degli Stati Uniti (FTC) (settembre 2017, fascicolo C-4632)
Prima azione di contrasto normativa a livello federale relativa al "skin gambling" nei confronti dei titolari di CSGOLotto, Trevor Martin e Thomas Cassell, per pratiche ingannevoli e controllo non dichiarato della piattaforma.

Decisione e ordinanza consensuale della FTC ↗
3. Documento di posizione della Commissione britannica per il gioco d’azzardo (UKGC) e verifiche relative ai minori
L’indagine del 2018 della Gambling Commission ha rilevato che il 3% degli 11–16enni ha dichiarato di aver scommesso almeno una volta con oggetti di gioco (skin).

Archivio di ricerca dell’UKGC ↗
UKGC policy on virtual currencies ↗
4. Inchiesta del Senato australiano su ambiente e comunicazioni (2018)
Relazione del Parlamento federale su *"Microtransazioni nei giochi per oggetti ottenibili in modo casuale"*, valutando le meccaniche dei loot box di Valve, i prelievi in contanti sul mercato secondario e l'elusione delle norme.

Inchiesta del Parlamento australiano ↗
La domanda in sospeso
Pubblicare il resoconto delle misure applicate: quali account di gioco d’azzardo e bot sono stati disattivati, quali host di ritorno sono stati limitati e quali servizi commerciali hanno ottenuto l’autorizzazione. Un divieto pubblico e un avviso sulla homepage non dimostrano che l’attività in questione sia stata interrotta.

Parte B — Norme e dati relativi all'applicazione · Sezione 12

Il nome host è già presente nella richiesta.

Contesto e limiti della fonte
Valve dispone già di un elenco di domini (il “Link Filter”) e riceve già il nome host di autenticazione in ogni richiesta OpenID. Il pseudocodice riportato di seguito illustra la struttura logica che consente di collegare i due elementi. Non vi sono prove pubbliche che dimostrino che Valve lo faccia.

Valve gestisce già una lista nera di domini. Valve riceve già l'host di accesso in ogni richiesta OpenID. **Non c'è bisogno di costruire nulla: basta unire le due parti.** Si tratta di una ricerca del nome host in un elenco che Valve gestisce autonomamente. Lo pseudocodice riportato di seguito è solo un esempio illustrativo, non l'implementazione di Valve.

forensic_autoban.py
# PSEUDOCODICE ILLUSTRATIVO — Valve.block_domain() e flag_session_as_mitm() non sono vere e proprie chiamate API. Questo esempio illustra la struttura logica di una misura di mitigazione Valve che potrebbe essere implementata contro i domini di autenticazione proxy, non il funzionamento interno effettivo di Valve.
# Illustrazione: la struttura logica di una verifica sulla richiesta OpenID in arrivo
def audit_openid_request(richiesta):
blocked_origins = database.get_blacklisted_platforms()
proxy_domain = request.params.ottenere('openid.realm')
target_redirect = request.params.ottenere('openid.return_to')

Logica: se il proxy reindirizza verso un sito bloccato, bloccare il proxy.
per sito in origini_bloccate:
se sito in target_redirect:
Valve.block_domain(proxy_domain)
Valve.contrassegna_sessione_come_MITM(request.session)
# Risultato: la richiesta di accesso per quell'host è stata rifiutata

Osservazione:
Se un dominio principale è già presente nel filtro dei link (ad es. howl.gg, bloccato 2026-09-18/19/21) e il suo host di autenticazione (howl.uno) compare nella richiesta OpenID proveniente dal pulsante di accesso di quel sito, l'associazione è rilevabile da Valve dai propri dati di richiesta. La verifica è automatizzabile; la sua esecuzione, invece, non lo è.

Precedenti documentati e segnalati

Valve è intervenuto contro un operatore terzo almeno una volta, come risulta dai dati disponibili: nel 2018 ha revocato l'accesso di OPSkins al sistema ExpressTrade (L'annuncio di Valve ↗ archiviato 2026-03-07 ↗). Anche alcune segnalazioni della comunità risalenti al 2018 descrivono la perdita di accesso a una piattaforma (SkinJar); tali segnalazioni non sono state verificate e il meccanismo è dedotto dall'esito, non da una procedura resa pubblica.

Cosa stabilisce il precedente:
Valve può interrompere l’accesso di un operatore terzo quando lo ritiene opportuno. CSGOFast, citato nei resoconti stampa relativi alle notifiche del luglio 2016, operava su 2026-09-21 con un host di autenticazione registrato su 2026-06-30 che non restituiva alcun blocco da parte del Link Filter. Il motivo per cui un operatore è stato escluso e altri no non è spiegato da alcun criterio pubblicato.

Cosa indica e cosa non indica la data di registrazione

La data di registrazione di un host di autenticazione rappresenta il limite minimo relativo al momento in cui l'host potrebbe essere apparso per la prima volta in una richiesta OpenID; essa non implica un utilizzo continuativo. `sc-auth.net`, ad esempio, è stato registrato con il codice 2019-04-02 (RDAP) ed è stato rilevato nella procedura di accesso Steam di Skin.Club nel settembre 2026; ciò che è accaduto tra queste due date non risulta dai registri pubblici.

Audit comparativo: standard di conformità API

Aspetto esecutivo	Regole dell'API di GitHub	Steam API web (Valve)
1. Neutralità normativa	Si applicano a tutti gli account regole pubblicate e uniformi, limiti di frequenza documentati (ad esempio, 5,000 chiamate/ora per gli utenti autenticati, 15,000/ora per le organizzazioni GitHub Enterprise Cloud) e politiche di utilizzo accettabile pubblicate.	Non sono stati pubblicati criteri. Gli account individuali vengono chiusi in base alle clausole relative all'automazione e all'uso commerciale (reclami archiviati), mentre non è stato pubblicato alcun registro delle azioni intraprese per operatore per quanto riguarda le piattaforme commerciali.
2. Abuso di OpenID / proxy di autenticazione	Le politiche pubblicate da GitHub consentono la sospensione o la revoca delle app e dei token OAuth in caso di abuso, e la sua documentazione descrive la revoca automatica dei token esposti (sintesi della documentazione di GitHub a cura degli autori).	Gli host di autenticazione con dominio separato rilevati nei flussi OpenID Steam (ad esempio rbsnin.com, howl.uno, sc-auth.net) non hanno generato alcun blocco da parte del filtro dei link in 2026-09-21, mentre i loro domini principali sì.
3. Monetizzazione degli abusi	GitHub non applica commissioni sulle transazioni relative agli articoli trasferiti tramite sistemi di automazione di terze parti; il suo modello di business si basa sugli abbonamenti e sulle inserzioni nel marketplace.	Valve vende le chiavi delle casse che consentono di ottenere gli oggetti, mentre il Mercato della Comunità applica una commissione complessiva di circa 15% sulle vendite effettuate all'interno del Mercato. In questa sede non viene fornita alcuna stima delle entrate attribuibili a piattaforme di terze parti.
4. Durata dei cicli di evasione	Gli ID client OAuth sospesi smettono di funzionare su tutta la piattaforma al momento della sospensione; la documentazione non riporta un tempo stimato per l'intervento e in questa sede non se ne ipotizza alcuno.	Gli host di autenticazione con domini separati e date di registrazione comprese tra il 2011 e settembre 2026 non hanno restituito alcun blocco da parte del filtro dei link nei controlli di 2026-09-19 e 2026-09-21. La data di registrazione rappresenta un limite minimo per il possibile utilizzo, non una prova di utilizzo continuativo.

Fonti: rubrica GitHub — Documentazione pubblicata da GitHub sui limiti di velocità delle API e sulle politiche della piattaforma (sintesi degli autori, non citata) · rubrica Steam — Controlli del filtro dei link di 2026-09-19 e 2026-09-21 (linkfilter-recheck-2026-09-21.json), registro RDAP (domain-registration.json) e i reclami relativi all'assistenza archiviati (archivio delle prove).

Parte B — Norme e dati relativi all'applicazione · Sezione 13

Il divario di prezzo rispetto a 0

L'oggetto si trova in un inventario Steam; la vendita avviene altrove. Un AWP Dragon Lore nuovo di fabbrica aveva **62 offerte attive su CSFloat**; il prezzo più basso richiesto **$10,623.95**. Il mercato di Steam non può visualizzare un prezzo richiesto superiore a circa $1,800. Per vendere al prezzo più alto osservato, un proprietario ha bisogno di un acquirente o di una piattaforma di mercato esterni a Steam. L'oggetto e il suo trasferimento dipendono comunque da Steam.

What this means — the Community Market listing ceiling
Steam’s own market refuses a listing above roughly $1,800. A seller may ask less, never more. Items whose market price sits above that line therefore cannot be sold at that price on Steam at all — which is the mechanism that moves those sales to third-party venues while the item itself never leaves Valve’s inventory system.

Section 13 — the off-Steam price gap →

Contesto e limiti della fonte
In questa sezione compaiono tre diversi conteggi, che non sono intercambiabili. **245** è il numero di categorie di nomi di articoli CS2 la cui offerta attiva più conveniente ha superato il valore $1,800 esclusivamente su CSFloat, il 20 settembre 2026. **241** è lo stesso insieme meno le quattro categorie fissate al limite massimo $100,000 di CSFloat, ovvero il pannello su cui viene calcolato il limite minimo $13.63M. **248** Si tratta di un quadro diverso: le categorie il cui prezzo superava il limite massimo in due o più delle cinque piattaforme di mercato il 23 settembre 2026. Le piattaforme si sovrappongono, pertanto i dati provenienti da sedi diverse non devono mai essere sommati. Ogni cifra qui riportata rappresenta un prezzo richiesto, non una vendita conclusa, e nessuna di esse costituisce ricavo, fatturato o profitto — né per Valve né per chiunque altro. I valori riportati da PriceEmpire sono stime arrotondate pubblicate da quel sito, e la sua carta Steam copre oggetti provenienti da altri Steam giochi, quindi gli ambiti di riferimento nel confronto non sono identici.

Un articolo. Due sistemi di prezzi. SEGUI IL RECORD
Passaggio 3 / 3
A quel prezzo, il venditore ha bisogno di una piattaforma alternativa o di un acquirente. L'articolo dipende comunque dall'inventario e dal sistema di trasferimento di Steam.

STEAM **Informazioni su $1,800** Limite massimo pubblicato per gli annunci sul Mercato della Comunità
CATALOGO SALVATO **$10,623.95** AWP Dragon Lore nuova di fabbrica, prezzo da concordare
LA DIPENDENZA **È ancora un articolo Steam** L'inventario e il trasferimento rimangono a Steam
01 / ARTICOLO **Valve inventario delle partite** Oggetto di CS2 o Dota 2 contenuto in Steam
02 / SOFFITTO **Informazioni su $1,800 in Steam** Prezzo massimo per un annuncio sul Market
03 / RICHIESTA ESTERNA **$10,623.95 per Dragon Lore** L'offerta CSFloat più conveniente nella panoramica datata
04 / CONSEGNA **Steam rimane nella catena** La proprietà e il trasferimento degli oggetti dipendono dal sistema stesso
ARCHITETTURA DI MERCATO · PANORAMICA DEL 20 SETTEMBRE 2026

Il divario di prezzo è quantificabile.

Abbiamo conteggiato le categorie di articoli la cui offerta attiva più economica era rigorosamente superiore a $1,800. CSFloat e Skinport sono istantanee separate con inventari CS2 sovrapposti; i relativi conteggi non possono essere sommati. Le offerte esterne indicano dove sono pubblicati prezzi di vendita più elevati, mentre Steam continua a gestire la proprietà e il trasferimento degli articoli.

245 CATEGORIE CS2 · CSFLOAT
166 CATEGORIE CS2 · SKINPORT
3 DOTA2CATEGORIE · SKINPORT
$10,623.95 DRAGON LORE - DOMANDE SUL PIANO

Dragon Lore: 62 presenta offerte attive su CSFloat nella categoria "Factory New"; il prezzo minimo indicato è una richiesta, non una vendita confermata. Steam consente di mettere in vendita l’articolo a un prezzo inferiore, ma non permette di pubblicare una richiesta di prezzo superiore a quella osservata. La dichiarazione di Valve, disponibile all’indirizzo 2016, conferma che l’azienda è a conoscenza del fatto che alcuni operatori di gioco d’azzardo utilizzano OpenID e l’infrastruttura commerciale di Steam. L’eventuale violazione delle regole di Valve da parte di un determinato marketplace di terze parti deve essere accertata separatamente.

Controlla il registro completo → CSFloat JSON ↗ Skinport JSON ↗ La dichiarazione di Valve su “2016” ↗

API CSFLOAT DIRETTA / ISTANTANEA DATATA **$13.63M**

Valore richiesto complessivo minimo in **241 categorie di articoli** e **3,395 offerte attive**. Calcolato come il prezzo di vendita più basso di ciascuna categoria moltiplicato per il numero delle offerte corrispondenti. Le quattro categorie fissate al limite massimo di CSFloat ($100,000) sono escluse da questo panel prudenziale.

Cosa indica la cifra in dollari

Queste offerte rappresentano almeno **$13,631,888.25** nei prezzi di vendita pubblicati per questo sottoinsieme limitato di CSFloat. Includendo le quattro categorie con prezzo massimo si ottiene **$14,231,888.25**. Questo è un *limite massimo per le richieste attive*, non le vendite concluse, il fatturato, l’utile o l’intero mercato CS2.

Ricalcola a partire dall'istantanea CSFloat di 245 righe ↗

PRICEEMPIRE / VALORE DI CATALOGO **Steam: n. 15 su 39**

Molti locali indicano un valore in dollari superiore a Steam.

UUSkins
$133.8M
YouPin898
$127.5M
Buff.163
$104M
Moon.Market
$100.3M
White.Market
$89.6M
Buff.Market
$86.7M
Steam
$31M
I sei valori più grandi visualizzati e Steam. PriceEmpire arrotonda queste cifre; Steam mostra **$31M**. Quattordici locali presenti nell'elenco lo precedono in base ai valori in dollari indicati.

PRICEEMPIRE / NUMERO DI OFFERTE **Steam: n. 1 su 39**

Steam è ancora in testa per numero di offerte.

Steam
32,2 milioni
YouPin898
5,9 milioni
C5Game
4,6 milioni
HaloSkins
4,4 milioni
Skinport
3,8 milioni
Steam mostra **32,2 milioni** offerte. Il numero di offerte e il valore totale richiesto rispondono a domande diverse; molti annunci a basso prezzo possono incidere in modo determinante sul conteggio.

Fonte: Confronto pubblico di PriceEmpire ↗ archiviato 2026-09-21 ↗, registrato alle 2026-09-20 19:03 UTC; estrazione datata a 39 righe ↗. I dati riportati sono stime approssimative e le scorte possono sovrapporsi tra le diverse sedi. La scheda di Steam descrive anche oggetti provenienti da altri giochi Steam, pertanto gli ambiti di riferimento non sono identici. I valori indicati si riferiscono ai prezzi di vendita richiesti, non alle vendite o ai ricavi.

42
UN'ALTRA FONTE / STEAMANALYST

L'ecosistema commerciale è sotto gli occhi di tutti.

Elenco dei marketplace di SteamAnalyst archiviato 2026-07-19 ↗ elenca 42 piattaforme di vendita CS2 di terze parti insieme a Steam, con dati recenti sui prezzi per 32 delle 43 voci. PriceEmpire elenca 39 piattaforme in base ai propri criteri di inclusione. Aziende citate, offerte pubbliche, prezzi visibili: questa economia è trasparente.

IL LIMITE È IL MECCANISMO: LA VENDITA PERDE SLANCIO, L’ARTICOLO NO.

In cinque mercati diversi, immortalati in un’unica istantanea autorizzata, **248 categorie di articoli CS2 hanno un prezzo fissato in modo indipendente superiore al limite massimo di inserzione di Steam, pari a circa $1,800, per almeno due di esse — e ognuna di esse è assente da Steam**. La stessa istantanea ha suddiviso l’intero catalogo in fasce di prezzo: il mercato di Valve offre 95.3% delle categorie di articoli al di sotto del proprio limite massimo e 1.9% di quelle al di sopra. Il crollo non riflette un calo della domanda, ma corrisponde esattamente alla regola pubblicata. La vendita a tali prezzi richiede un acquirente esterno o un marketplace, mentre Steam continua a controllare le scorte e il trasferimento: l’attività esce dalla cassa di Valve e la consegna rimane sull’infrastruttura di Valve.

Steam Domande frequenti sul mercato ↗ archiviato 2026-09-21 ↗ Steam Contratto di abbonamento ↗ archiviato 2026-09-21 ↗ Set di dati dell'atlante dei cinque mercati ↗ Manifesto di provenienza ↗ Istantanea precedente di CSFloat ↗ Panoramica su Skinport ↗ PriceEmpire ↗ archiviato 2026-09-21 ↗ SteamAnalyst ↗ archiviato 2026-07-19 ↗ Registro del divario di prezzo ↗ Atlante della scala dei prezzi ↗

Parte C — Quadri giuridici
Parte C — Quadri giuridici · Sezione 14 · Accesso del personale

Chi può ripristinare le misure di sicurezza?

Contesto e limiti della fonte
La sicurezza dell'account dipende anche dalle persone che possono ripristinare un account, accedere ai dati privati o reimpostarne le misure di sicurezza. L'indagine deve monitorare tali azioni privilegiate con la stessa attenzione con cui monitora gli abusi delle API.

Il recupero dell'account conferisce a un operatore dell'assistenza il potere di sottrarre l'account al suo titolare. **Valve ha confermato per iscritto, in due occasioni — nel febbraio 2023 e nel novembre 2025 — che tale potere è stato utilizzato per affidare i conti alle persone sbagliate.** A distanza di trentatré mesi, attraverso lo stesso canale. Di seguito: il valore di tale accesso, sei casi documentati e il registro Valve, che contiene informazioni su ciascuno di essi e che non è stato fornito a nessuno.

Testimonianza conservata / 9 maggio 2025

Un ticket di recupero che ha disabilitato la sicurezza dell'account e una perdita segnalata pari a $10,000

Un utente presente nell’archivio delle richieste di assistenza riporta che Steam il servizio di assistenza ha reimpostato la password e disattivato la protezione dell’account dopo che un’altra persona aveva inviato una richiesta di recupero. L'autore afferma che l'account era inattivo da anni, conteneva elementi risalenti al 2016–2017 e presentava Steam Guard, un numero di telefono associato e codici di recupero memorizzati.

> "Steam Il servizio di assistenza ha comunque concesso a qualcun altro l'accesso al mio account."

Accusa in prima persona, riportata in `steam_support_tickets_MEGA.json`, record 110. Leggi il post completo salvato ↗

Non si tratta di sfortuna di un singolo utente. La stessa procedura — una richiesta di assistenza che assegna l’account a chiunque fornisca i dati più vecchi — è la modalità documentata per tutti i casi riportati nel registro qui sotto, e Valve lo ha ribadito per iscritto ben due volte.

Il proprietario non può avere la meglio in questa discussione. Il processo di recupero richiede il primo codice CD, la prima e-mail, la prima carta di credito, il primo numero di telefono. Questi dati si trovano nel database di Valve e vengono letti dall'accesso del team di assistenza — che, secondo quanto riferito, risale a quindici anni fa. Una persona in possesso di una copia del tuo file potrà sempre ricostruire una cronologia più completa della tua rispetto a quanto tu stesso potresti fare. Gli obiettivi sono stati scelti in base a determinati criteri: inattivi da anni, di alto valore e spesso acquistati di seconda mano, in modo che il possessore non conoscesse mai la chiave originale. Successivamente gli account sono stati cancellati definitivamente, interrompendo la traccia della cronologia degli oggetti che la comunità utilizza per rintracciare una skin — una cancellazione che un utente comune non può eseguire senza il periodo di attesa standard.

Privilegio minimo / OWASP A01
I privilegi di ripristino devono essere limitati all'attività specifica, sottoposti a revisione indipendente e registrati. Verificare chi è autorizzato a reimpostare le credenziali, rimuovere Steam Guard, leggere i registri di fatturazione o esportare i dati dell'account. Linee guida OWASP sul controllo degli accessi ↗ archiviato 2026-09-20 ↗

Ampio accesso all'assistenza Rischio relativo all'ambito di accesso

Oltre l'inventario.

Se l'accesso con autorizzazioni estese viene utilizzato in modo improprio, la telemetria privata può diventare uno strumento per la profilazione, il phishing mirato e la sorveglianza. Tra le potenziali vittime figurano utenti comuni, personale militare, personaggi pubblici e le loro famiglie. Si tratta di un modello di minaccia; per determinare le autorizzazioni esatte sono necessari i registri di controllo degli accessi.

01 Cronologia e posizione IP

I registri IP possono rivelare la cronologia di navigazione in rete e la posizione approssimativa. Di per sé, tuttavia, non consentono di determinare con precisione gli spostamenti fisici.

02 Identificazione dei dispositivi tramite impronta digitale

Gli identificatori dei dispositivi, laddove raccolti e accessibili, consentono di collegare sessioni e account.

03 Telemetria delle attività

I timestamp di accesso e i registri delle sessioni possono rivelare le abitudini di un utente, comprese le attività non visibili su un profilo pubblico.

04 Comunicazioni e contatti

L'accesso ai messaggi conservati o alle informazioni di contatto amplierebbe le possibilità di profilazione e di ingegneria sociale.

05 Svelamento dell'identità

I dati originali relativi a e-mail, numero di telefono e pagamenti possono consentire di collegare un account pseudonimo a una persona.

06 Rivendita dei dati e responsabilità

Gli elenchi di destinatari esportati potrebbero favorire truffe mirate. È necessario identificare l'autore, il luogo di accesso, i destinatari e i trasferimenti; la sola ubicazione non costituisce né prova di accesso né immunità giuridica.

Valve descrive la registrazione degli indirizzi IP, le informazioni sui dispositivi, i dati relativi ai pagamenti e i fornitori di assistenza di terze parti nella sua Informativa sulla privacy, articoli 3 e 5.2 archiviato 2026-09-21 ↗. La politica autorizza l'accesso di soggetti terzi a fini di

assistenza; tuttavia, non è stata resa nota la traccia di controllo che indicherebbe quale appaltatore abbia avuto accesso a quale categoria, quando e in base a quale autorizzazione.

Sezione 14.1 · il registro · giugno 2022 → novembre 2025 · ogni dato è corredato di fonte

Valve aprì la porta due volte, a distanza di trentatré mesi l’una dall’altra. Non si chiuse mai.

Sono stati segnalati sei casi in cui gli account sono stati sottratti tramite il canale di richiesta di assistenza di Steam stesso o tramite le credenziali protette da tale canale. Ogni importo corrisponde alla cifra pubblicata dalla fonte citata, e ogni fonte è indicata per nome. Due dei sei casi sono stati risolti con il risarcimento integrale. La differenza tra questi e gli altri casi non risiedeva in ciò che era accaduto, ma in chi stava osservando.

Valve, per iscritto — febbraio 2023 «"Gli oggetti in questione sono stati rimossi dal tuo account poiché provenivano da un account che era stato compromesso a seguito di una richiesta di assistenza, per la quale il team di CS:GO si assume la responsabilità. Abbiamo annullato gli scambi e li abbiamo rimossi da tutti gli account che li avevano ricevuti."»*Steam Risposta di assistenza a un destinatario degli articoli di HFB, riprodotta da Dexerto, 21 febbraio 2023 ↗ archiviato 2025-08-18 ↗*
Valve, di nuovo per iscritto — novembre 2025 · 33 mesi dopo «"Un tecnico dell'assistenza che ha gestito la richiesta di aiuto non ha seguito la nostra procedura, con la conseguenza che il tuo account è stato ripristinato a nome di qualcun altro. Mi scuso per questo errore."»*Steam Risposta di Support a Hawkeye337, citata in Dexerto, 14 novembre 2025 ↗*

1. 21 giugno 2022
   HFB — il più vasto inventario del gioco$2,000,000+ *· portato a $3,000,000+ nel follow-up di febbraio 2023*
   Sette oggetti da collezione “AWP Dragon Lores” e il karambit “Blue Gem” n. 1, il cui valore, da solo, ammonta a circa **$1.26 milioni**. L'account era rimasto inattivo per tre anni, ma l'autenticatore mobile era ancora attivo; l'indirizzo e-mail e la password sono stati comunque modificati, tramite la procedura di recupero dell'assistenza.

   I soldi sono finiti prima degli oggetti. Secondo quanto riportato **$200,000+** Una parte dei proventi della vendita era già stata prelevata tramite market.csgo.com, una piattaforma di scambio che effettua i pagamenti in contanti e in criptovalute. L'annullamento di una transazione comporta la restituzione della skin, ma non quella del denaro che è già stato incassato.

   E la correzione non ha funzionato. Un acquirente ha spostato il proprio "Souvenir Dragon Lore" in un magazzino all'interno del gioco. Lo script di rollback di Valve non riusciva a vedere all'interno del proprio contenitore, quindi ha fornito al proprietario una nuova copia e ha lasciato quella nascosta al suo posto — Valve ha duplicato un **$130,000** L'oggetto è stato individuato mentre si cercava di annullare un furto. È stato individuato grazie alla corrispondenza degli ID degli oggetti e alle segnalazioni della comunità, ed è stato eliminato un mese dopo, nel luglio 2022. L'acquirente è stato rimborsato da BUFF, non da Valve. Un intervento correttivo d'emergenza così precario non è un controllo; è ciò che una piattaforma fa quando non ha alcun controllo.

   Dexerto, 21 giugno 2022 ↗ archiviato 2022-07-02 ↗ · Kaspersky ↗ · importo del prelievo per Esportfire, 22 giugno 2022 ↗ archiviato 2026-05-15 ↗, attribuito in quella sede a diverse fonti di Twitter · duplicazione e cancellazione secondo Esportsbetting, 14 luglio 2022 ↗

   Restaurato*Le transazioni sono state annullate. Gli articoli sono stati ritirati dalle scorte di chi li aveva acquistati a prezzo pieno.*

2. 14 agosto 2022
   CS.Money — i bot della piattaforma stessa$6,300,000 · *19,000+ skin · prima stima $1.6M*
   Gli hacker hanno sottratto i file dell'autenticatore mobile dei bot di trading del marketplace e li hanno svuotati, per poi inviare parte del bottino a trader noti per confondere le tracce. I ricercatori della comunità hanno mappato **55 account di hacker nel giro di poche ore** e li ha pubblicati.

   Valve non ha modificato nulla. La motivazione addotta è che un sito di terze parti si trova al di fuori di Steam — lo stesso Steam sul cui inventario, API di scambio e sistema di account si è svolto il furto dall'inizio alla fine.

   Esportfire, 14 agosto 2022 ↗ archiviato 2025-11-15 ↗

   Rifiutato*Nessuna revoca. La perdita è rimasta a carico della piattaforma e dei suoi utenti.*
3. Segnalato
   21 febbraio 2023
   Qkss — stessa porta, stesso attore$1,000,000+
   È stato segnalato che è stato risolto allo stesso modo di HFB, dallo stesso operatore, tramite la stessa richiesta di assistenza. Il caso HFB era stato risolto completamente otto mesi prima. Quello di Qkss no.

   Un percorso. Due risposte. Nessun elemento presente nel verbale pubblicato distingue i due casi, se non il numero dei presenti.

   Dexerto, 21 febbraio 2023 ↗ archiviato 2025-08-18 ↗

   Rifiutato*Non restaurato.*
4. Segnalato
   febbraio 2023
   L'insider trading in sé — un anno di insider trading≈ $320,000 · *si protrae per circa un anno, non si tratta di una valutazione delle scorte*
   L'accesso dall'area di supporto ha consentito di visualizzare la cronologia dell'account fino al **15 anni** — il primo codice CD, la prima e-mail, la prima tessera. Sono proprio queste le prove richieste dalla procedura di recupero, ed è per questo che chi detiene il database ha sempre la meglio nella disputa con chi detiene l'account.

   Il blogger Mzkshow ha rivelato come l'operatore interno "Steam Help" e il suo collaboratore "Alexander" abbiano preso di mira account inattivi contenenti oltre $100k in skin. Un M4A4 Howl rubato, con gli ologrammi iBUYPOWER e Titan Katowice 2014, è stato venduto per **$35,000** e alla fine si è ritrovato con Valerii "b1t" Vakhovskyi della NAVI, che non aveva modo di saperlo. Dopo l'intervento di Valve, l'appaltatore ha licenziato l'intero Steam team di assistenza.

   VKPlay ↗ · Lis-Skins ↗ · Escorenews (RU) ↗ · Dexerto (EN) ↗

   Nessun registro*Valve non ha mai reso noto il numero di account coinvolti, né ha informato le persone interessate.*
5. Segnalato
   2 dicembre 2024
   "Matvey" — dopo i licenziamenti$13,000
   Il recupero è stato concesso a una persona che ha fornito dati relativi all'account che lo stesso titolare non era in grado di confermare. Due anni dopo che l'appaltatore aveva smantellato il proprio servizio di assistenza Steam, seguendo la stessa procedura si è ottenuto lo stesso risultato.

Post archiviato, 2 dicembre 2024 ↗ archiviato 2025-08-05 ↗ · righe sorgente e hash ↓

Rifiutato*Non restaurato.*

6. 13 novembre 2025
   Hawkeye337 (Mark Spurlock) — e la seconda confessione≈ $300,000–$500,000 · *Collezione completa di ologrammi di Katowice 2014*
   L'aggressore ha chiesto **1 bitcoin** e ha iniziato a trasferire la raccolta su Negev per distruggerla. Steam La risposta scritta dell'assistenza costituisce la seconda ammissione sopra riportata: un tecnico ha gestito la richiesta di assistenza, non ha seguito la procedura e ha affidato l'account a qualcun altro.

   A determinare la correzione è stato il feed. Poche ore dopo la pubblicazione su X dei post che taggavano Valve, l'account è stato ripristinato e tutti gli sticker sono stati riportati al loro posto. Qkss non aveva quel pubblico.

   Skin.club ↗ · Dexerto ↗ · Esportfire ↗ archiviato 2025-12-17 ↗

   Restaurato*La notizia è stata smentita poche ore dopo essere diventata virale.*

Ciò che il registro rivela e che nessun singolo caso è in grado di fare.

Il percorso non è mai stato chiuso. Il primo ricovero risale al febbraio 2023 e il secondo al novembre 2025 — **a distanza di trentatré mesi**, con il licenziamento di massa da parte dell'appaltatore, un caso documentato di recidiva e una violazione della piattaforma del valore di $6.3 milioni nel frattempo. A partire dal primo furto riportato in questo registro, il canale è rimasto aperto per **tre anni e cinque mesi**. A prescindere da ciò che fosse stato risolto nel 2023, la richiesta di assistenza ha comunque fatto sì che, nel novembre 2025, un account venisse assegnato alla persona sbagliata — come afferma lo stesso Valve.

La restituzione si basava sull'attenzione, non sul danno. Accettato: l'inventario più vasto del gioco e il collezionista il cui thread è diventato virale. Rifiutato: $1,000,000, $6,300,000, $13,000. Valve non ha mai pubblicato la regola che applica, perché una regola pubblicata dovrebbe spiegare quelle tre.

A nessuno è stato detto nulla. Né gli utenti i cui dati storici degli account sono stati estratti dal database, né un'autorità di vigilanza, né il mercato che ha acquistato gli articoli in buona fede e li ha visti recuperati. Non c'è alcuna notifica di violazione, nessuna segnalazione di incidente, nessun conteggio degli account interessati — **e i proventi rimasti sotto forma di denaro**, attraverso piattaforme che pagano in contanti e in criptovalute. Non è possibile effettuare una revoca dell'operazione una volta che il denaro è uscito da Steam.

Valve contiene la cronologia dei controlli di supporto, il registro dei ticket di ripristino e la registrazione delle transazioni relative a ciascuna riga sopra indicata. Nessuno di questi documenti è stato prodotto. Richiedi la tua copia →

La questione dell'NDA

La riservatezza deve andare di pari passo con la responsabilità tecnica.

Confronta gli accordi di riservatezza con le autorizzazioni effettive, i controlli sulle esportazioni, le approvazioni di ripristino e i registri di accesso. Una risposta predefinita non può risolvere l'accusa secondo cui lo stesso processo di recupero sia stato oggetto di abuso.

Articoli 28, 32–34 del GDPR
L'art. 33 concede al titolare del trattamento 72 ore di tempo per notificare all'autorità di controllo una violazione dei dati personali; l'art. 34 impone di informare le persone interessate qualora il rischio a loro carico sia elevato. Valve ha confermato per iscritto, in due occasioni, che il proprio canale di assistenza ha consegnato gli account alle persone sbagliate —

compresa la cronologia degli account, i dati di fatturazione e tutto il resto. **Non è stata pubblicata alcuna notifica ai sensi di nessuno dei due articoli e nessun utente interessato ha segnalato di averne ricevuta una.** Leggi il regolamento ↗ archiviato 2026-09-20 ↗

Includi l'accesso all'assistenza nella tua richiesta →

Parte C — Quadri giuridici · Sezione 15 · Scala commerciale

Segui i flussi di denaro. Distingui le transazioni.

Contesto e limiti della fonte
La questione dell’uso commerciale assume maggiore rilevanza quando i flussi di denaro vengono separati. I trasferimenti di beni a terzi, le vendite primarie di Valve e i prelievi di contanti dall’esterno sono operazioni distinte.

L'articolo appartiene a Valve. Le scorte ammontano a Valve. Il trasferimento avviene sui server di Valve. **Solo il pagamento avviene altrove** — ovvero la fase che determina se un soggetto sia o meno un operatore di trasferimento di denaro, e l’unica fase in cui Valve non opera.

Il meccanismo di generazione dei ricavi

Dove il denaro circola effettivamente.

Tre percorsi / un'economia basata su un unico bene

1. 01 / Account **Inventario utenti**
   Articoli disponibili: Steam
2. 02 / Trasferimento **Commercio P2P**
   Utente ↔ bot oppure utente ↔ utente
3. 03 / Liquidazione **Piattaforma esterna**
   Saldo del sito o pagamento Steam

Circolazione **Il motore economico va oltre il semplice costo del trasferimento**
Steam fornisce l’infrastruttura di inventario e trasferimento utilizzata dai mercati esterni. L’argomentazione economica alla base dell’indagine è che la liquidità derivante dalla rivendita e la domanda ricorrente sostengono la spesa per custodie, chiavi e articoli di ricambio, con commissioni sulle successive vendite sul Mercato della Comunità. Un trasferimento diretto P2P non comporta alcuna commissione da parte del Mercato della Comunità; tale dato contabile non risolve la questione del beneficio più ampio. Valve mantiene il controllo sull’accesso agli account e sulle restrizioni di trading in ogni fase.

1. 01 / Domanda secondaria **Liquidità e valore di rivendita**
   Domanda esterna legata al commercio e al gioco d’azzardo
2. 02 / Spesa primaria **Chiavi, custodie e capsule**
   Acquisti a partire da Valve, ove disponibili
3. 03 / Ricavi **Ricavi da vendita primaria**
   Più le commissioni sulle vendite effettive sul mercato

5% + 10% **Steam + commissione CS2 sulle vendite nel Community Market**
Conclusione economica dello studio: i mercati di rivendita liquidi possono incoraggiare la spesa per articoli nuovi. Il noto 15% combina i tassi delle commissioni di mercato, soggetti a importi minimi e arrotondamenti; non si tratta di un prelievo applicato a ogni transazione esterna.

Tabella delle tariffe del Community Market di Valve ↗ archiviato 2026-09-21 ↗. Il 25 febbraio 2026 Il Procuratore Generale di New York ha intentato un'azione legale archiviato 2026-09-01 ↗ sostenendo che i loot box a pagamento siano collegati alla rivendita in contanti all'esterno e ai danni causati dal gioco d'azzardo — lo stesso nesso che questo dossier documenta dal punto di vista dell'infrastruttura tecnica. Tale denuncia è un'accusa, non un accertamento; viene citata qui perché un'agenzia statale incaricata dell'applicazione della legge ha posto una domanda affine a quella sollevata dal presente dossier: dove sono i dati relativi all'applicazione della legge che corrispondono alle dichiarazioni pubbliche?

1. 01 / Introduzione **Deposito in criptovaluta**
   Registrazioni relative a servizi esterni e portafogli
2. 02 / Conversione **Equilibrio → skin**
   Articoli consegnati tramite Steam transazioni
3. 03 / Uscita **Vendita esterna di valuta fiat**
   Venditore, acquirente e fornitore del servizio di pagamento

KYC? **Identificare il controllo ad ogni passaggio di consegne**
Questa è la strada da seguire, non un servizio di conversione in contanti basato sull'API nativa Steam. Documentare i controlli di identità, la custodia, gli ID delle transazioni e i destinatari dei pagamenti presso ciascun operatore esterno prima di autorizzare un prelievo in contanti senza KYC.

Stati Uniti / Legge sul segreto bancario

Classificare prima l'attività, poi l'obbligo.

Il FinCEN valuta le operazioni di trasferimento di denaro in base all'attività svolta dall'impresa. L'accettazione e il trasferimento di valuta virtuale convertibile possono far scattare gli obblighi relativi ai servizi di trasferimento di denaro, fatte salve le definizioni e le eccezioni applicabili. Il portafoglio Steam di Valve accetta fondi e li converte in oggetti di gioco; tali oggetti vengono poi liquidati tramite operatori terzi in cambio di valuta reale. L'oggetto e il suo trasferimento avvengono sull'infrastruttura di Valve; il prelievo di contante no, e se una qualsiasi parte di tale ciclo soddisfi le definizioni di trasferimento di denaro è una questione di classificazione che spetta al FinCEN, non una conclusione tratta in questa sede.

FinCEN FIN-2019-G001, §§ 1–2, 5.1 ↗ archiviato 2025-07-11 ↗

Unione Europea / riciclaggio di denaro

Tracciabilità dei proventi, delle informazioni e dell'assistenza.

La direttiva (UE) 2018/1673 riguarda il riciclaggio intenzionale e la partecipazione a attività che coinvolgono proventi di reato. La questione oggetto dell'indagine è cosa sapesse Valve riguardo agli operatori che utilizzavano la sua infrastruttura di trading e OpenID dopo il 13 luglio 2016, quando ne descrisse pubblicamente tale utilizzo, e quali misure abbia adottato al riguardo. Valve non ha pubblicato alcun registro delle misure di applicazione per singolo operatore; sarebbe tale registro, e non il presente dossier, a rispondere alla domanda.

Quadro normativo dell'UE in materia di diritto penale ↗

Terminologia della sesta direttiva antiriciclaggio (AMLD6): La direttiva in materia di diritto penale sopra citata è distinta dalla direttiva (UE) 2024/1640, nota anche come AMLD6. Per quest'ultima, il termine generale di recepimento è fissato al 10 luglio 2027, con alcune eccezioni specificate. Articolo 78 ↗ archiviato 2026-08-30 ↗

Parte C — Quadri giuridici · Sezione 16 · Notifica, risposta, responsabilità

La legge sui servizi digitali: mettere nero su bianco le conoscenze

Contesto e limiti della fonte
Due elementi della notifica ai sensi dell’articolo 16 riguardano il mittente piuttosto che il presente fascicolo: i dati identificativi del mittente stesso e una dichiarazione in buona fede circa l’accuratezza delle informazioni. Tutto il resto richiesto dall’articolo — la spiegazione motivata e l’esatta ubicazione elettronica — è indicato nella Sezione 3 e nel registro dei percorsi, con le risposte salvate e gli hash, in modo che qualsiasi parte possa presentarla. Due ulteriori limiti alla legge stessa: la perdita dell’esenzione per l’hosting non comporta di per sé alcuna responsabilità ai sensi di altre leggi, e il valore 6% di cui all’articolo 52, paragrafo 3, rappresenta un limite massimo previsto dalla legge, non una sanzione commisurata a Valve.

Ai sensi del DSA, un fornitore di servizi di hosting mantiene la propria esenzione da responsabilità solo fino al momento in cui non ne viene specificamente a conoscenza e omette di agire. **Il presente dossier costituisce tale avviso.** Indica i server, le date, le risposte salvate e gli hash. A partire dalla pubblicazione, la domanda non è più se Valve ne fosse a conoscenza, bensì cosa abbia fatto Valve in seguito.

01 Luglio 2016 / la mostra "The Dossier"

Una richiesta di dieci giorni.

La comunicazione sopra riportata costituisce il punto di partenza storico per il confronto in materia di applicazione delle misure oggetto dell’indagine.

02 17 febbraio 2024 / domanda generica

La finestra temporale DSA.

Distinguere la condotta storica da quella assunta nel periodo in cui si applicano gli obblighi previsti dalla DSA.

03 Dieci anni / istantanea del fascicolo originale

La durata richiede una traccia delle notifiche.

Il tempo trascorso dal luglio 2016 (cfr. Sezione 11) è un indicatore del fascicolo. Non si tratta di dieci anni di violazioni accertate della DSA. Collegare ogni comunicazione a un elemento specifico, alla normativa applicabile, alla prova di consegna e alla risposta.

Articolo 52, paragrafo 3 / limite massimo previsto dalla legge**6%**

del fatturato annuo a livello mondiale

Multa massima per la violazione degli obblighi previsti dal DSA, calcolata sulla base dell'esercizio finanziario precedente del fornitore. Si tratta di un limite massimo previsto dalla legge, non di una sanzione effettiva inflitta a Valve.

Articoli 6, 8 e 16 / il criterio giuridico
Per quanto riguarda i servizi di hosting in questione, la conoscenza specifica dei contenuti e la mancata adozione di misure tempestive possono comportare la perdita dell’esenzione prevista per i servizi di hosting. Una segnalazione sufficientemente precisa può dimostrare la conoscenza di un determinato contenuto. Il DSA non impone alcun obbligo generale di monitoraggio; la perdita dell’esenzione non comporta di per sé una responsabilità ai sensi di un’altra legge.

DSA: articoli 6, 8, 16, 52, 53, 93 e considerando 17 ↗ archiviato 2026-09-20 ↗

Esamina i reclami archiviati ↗ Crea la cronologia dell'account → Analisi giuridica ed economica completa →

Minori: un accesso con Steam non costituisce una verifica dell'età

Contesto e limiti della fonte
In questo dossier non compaiono dati relativi a minori e non ne sono stati raccolti: gli autori non si sono registrati, non hanno caricato contenuti né effettuato l’accesso a nessuna delle piattaforme citate. Chiunque si basi su questa sezione dovrebbe mantenere riservate le prove che coinvolgono un minore e oscurare i dettagli identificativi dagli atti pubblici. Il COPPA viene citato in questa sede come legge sulla privacy dei minori con condizioni di applicazione specifiche — pubblico di riferimento, conoscenza effettiva, dati personali raccolti — e non come norma generale relativa all’età minima per il gioco d’azzardo; la denuncia presentata a New York nel 2026 costituisce un’accusa da parte di un’autorità statale, non un accertamento.

"Accedi con Steam" dimostra che esiste un account. **Questo non dimostra nulla riguardo all'età** — e su questi siti è l’unico ostacolo tra un bambino e un versamento. Leggilo con Sezione 3.1: all'interno del client Steam l'avviso che un browser mostrerebbe non viene mai visualizzato, quindi il bambino non lo vede mai.

Cosa offre Steam OpenID**Identità dell'account**
Uno SteamID verificato utilizzato per effettuare l'accesso o collegare un account.

≠
Cosa deve stabilire l'operatore**Requisiti di partecipazione**
Età, giurisdizione ed eventuali verifiche d'identità richieste.

Basi tecniche: Documentazione su Steamworks OpenID ↗ archiviato 2026-09-21 ↗.
L’attestazione documentata dell’identità non costituisce una certificazione che l’utente possa giocare d’azzardo legalmente.

COPPA / minori di 13 anni

Identificare l'operatore e i dati.

Il COPPA si applica ai servizi rivolti ai minori e a quelli che sono effettivamente a conoscenza di raccogliere dati personali da minori di 13 anni. Si tratta di una legge sulla privacy dei minori, non di una norma generale sull’età minima per il gioco d’azzardo. È necessario definire il pubblico di riferimento, i dati personali raccolti, la consapevolezza in merito e la procedura di consenso dei genitori.

FTC: Requisiti del COPPA ↗ archiviato 2026-09-21 ↗

Le prove da conservare

Registra il percorso dall'accesso al deposito.

Mantenere inalterati i criteri di età minima, il testo relativo alla registrazione, i requisiti di ammissibilità, la procedura di pagamento e la cronologia dei reclami del sito. Valutare ciascun operatore separatamente. Mantenere riservate tutte le prove che coinvolgono un minore e oscurare i dettagli identificativi dai documenti pubblici.

Un documento correlato relativo all’applicazione delle norme da parte delle autorità pubbliche è il Annuncio relativo alla causa intentata a New York nel 2026 archiviato 2026-09-01 ↗, che sostiene che i loot box a pagamento causino danni ai giovani utenti. Non si tratta di una constatazione ai sensi del COPPA.

La richiesta. La risposta. Il confronto mancante.

Ha chiesto quattro cose, una delle quali era il log che avrebbe permesso di identificare chi aveva inserito una chiave API sul suo account. **Tre giorni dopo, la segnalazione è stata chiusa con un link a una pagina in cui non compare nessuno di essi** — e la frase con cui si conclude è smentita dagli stessi avvocati di Valve.

A chi appartiene questo account · Provenienza e limiti
Queste schermate non sono di PhishDestroy. Provengono da un normale titolare di un account Steam — uno dei partecipanti a un breve sondaggio condotto da questo progetto, che ha presentato personalmente la richiesta e ha fornito gli screenshot. L'account è il suo, il ticket è suo e la corrispondenza è tra lui e l'assistenza Steam. Questo progetto non ha inviato la richiesta, non possiede alcun account sulla piattaforma e non è parte in causa in questo ticket.

Il 16 settembre 2026 ha presentato una richiesta di accesso ai dati personali ai sensi dell'articolo 15 del GDPR/CCPA, chiedendo specificatamente i registri di registrazione delle chiavi API, la cronologia degli accessi con gli indirizzi IP, la cronologia delle autorizzazioni dei dispositivi e la cronologia delle transazioni. Il 17 settembre l'operatore "Logen" lo ha indirizzato alla pagina self-service "Dati dell'account". Il 18 settembre ha dichiarato che le categorie richieste non erano presenti in quella pagina e ha chiesto che la questione venisse inoltrata al team per la privacy o al responsabile della protezione dei dati (DPO). Il 19 settembre l'operatore "Kal" ha chiuso il ticket con lo stesso rinvio. Entrambe le schermate sono riportate di seguito (l'indirizzo e-mail del richiedente è stato oscurato; SHA-256 in `steam_tos_assets/screenshot-manifest.json`).

È la persona giusta a cui rivolgersi per un motivo ben semplice: **il suo account è associato a una chiave API Web Steam che lui non ha creato, registrata su** `localhost`. **Non si sa quando sia stato creato** — non a lui, e non da nulla che Valve gli abbia messo a disposizione, poiché l'unico documento che ne consentirebbe la datazione è il registro di registrazione delle chiavi API, che è proprio la categoria che la chiusura ha omesso di fornire. La chiave non è nuova: la precede di un lasso di tempo che egli non è in grado di misurare, proprio per lo stesso motivo.

Anche altri titolari di account stanno presentando la stessa richiesta. Qualsiasi risposta ricevuta verrà aggiunta qui alle stesse condizioni di queste due — numero di ticket, data di acquisizione, SHA-256, dati del richiedente oscurati — sia che accetti le categorie richieste sia che le rifiuti.

Il presente progetto non prende posizione in merito al motivo per cui il ticket è stato chiuso. Nel ticket non è stata indicata alcuna motivazione e in questa sede non se ne deduce alcuna.

La richiesta. La risposta. Il confronto. SEGUI IL RECORD
Passaggio 3 / 3
Ha chiesto quattro categorie specifiche. La pagina "Dati dell'account" a cui è stato indirizzato è la funzione di esportazione self-service di Valve, e questo progetto non può elencarne i contenuti per l'account di qualcun altro — pertanto qui non viene pubblicato alcun confronto completo categoria per categoria. Ciò che risulta documentato è la sua dichiarazione del 18 settembre in cui affermava che le categorie non erano presenti, e la chiusura del 19 settembre che ribadiva il rinvio senza affrontare la questione.

LA RICHIESTA **Categorie specifiche** Chiave API, dati di accesso, dati relativi ai dispositivi e alle operazioni di trading
LA RISPOSTA **Riferimento ai dati dell'account** Controllare lo scambio dei supporti
IL TEST **Cosa è stato fornito?** Confronta ciascuna categoria richiesta

Schermata 1/2 — Richiesta (16 settembre) e prima risposta dell'agente "Logen" (17 settembre)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — request and first response
Fonte: help.steampowered.com, ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB · acquisito il 16-17 settembre 2026 · indirizzo e-mail del richiedente oscurato 2026-09-21 · File: gdpr-ticket-1.png · SHA-256 `da940c731ab9869d226e9d06ccc8a1b393738766b7b0c445a56662623e025a66` (screenshot-manifest.json).

Schermata 2/2 — Richiesta di escalation (18 settembre) e chiusura, agente "Kal" (19 settembre)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — escalation request and closure
Fonte: help.steampowered.com, ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB · acquisito il 18-19 settembre 2026 · File: gdpr-ticket-2.png · SHA-256 `44844ea7b251f7fd7d79f87ee1578a846606a97b9659d3a53b322120c422219b` (screenshot-manifest.json).

Risposta conclusiva, 19 settembre (testuale):
"I dati Steam conservati sono già disponibili nella pagina 'Dati dell'account'. Poiché il Servizio di assistenza Steam non è in grado di fornire ulteriori informazioni, **questa richiesta verrà chiusa.**"
Dati non forniti · nessuna base giuridica per il rifiuto indicata · nessun esito dell'escalation indicato
Quella frase è falsa, e lo dimostrano proprio gli avvocati di Valve. La lettera del legale del 1° ottobre 2025, al paragrafo 1.9, descrive una correlazione a livello di dispositivo che collega un dispositivo a decine di account (Appendice A). La stessa risposta comprendeva 830 pagine di documenti conservati (Appendice B). Nulla di tutto ciò compare nella pagina "Dati dell'account".
Perché questo account ha richiesto il registro delle chiavi API?
Non ha scelto quelle quattro categorie a caso. Il `localhost` la chiave del suo account è **il segno distintivo di uno script, non di una persona che digita un dominio reale nella pagina degli sviluppatori** (Sezione 5, Sezione 6). L'unico documento che indica chi l'ha creato e da dove proviene è il registro delle registrazioni delle chiavi API. È stata la prima cosa che ha chiesto. Ed è proprio questo che la chiusura ha omesso.

Fonte: il titolare dell'account, durante il sondaggio relativo a questo progetto. Gli screenshot dei ticket riportati sopra sono stati sottoposti a hash; la pagina della chiave non è stata pubblicata.

Valutazione · PhishDestroy
Chiudere un ticket quando la questione è ancora in sospeso non è un caso. È la normale conclusione. Noi riteniamo che 16,319 documentazione relativa ai reclami e all’assistenza conservata e 354 scambi di assistenza deduplicati tratto da essi. Questo biglietto è un esempio datato e completo della forma che assumono.

Ticket di assistenza — Conservato HT-2YBP-F7JP-D4VB
Tipo di richiesta Articolo 15 del GDPR (Richiesta di accesso ai dati personali)
Stato del biglietto CHIUSO IL 19 SETTEMBRE 2026 — DATI NON FORNITI
Agenti nella borsa valori "Logen" (17 settembre), "Kal" (19 settembre)
Archiviato 16 settembre 2026
Dati richiesti Chi ha registrato la chiave API Web associata a questo account e da quale indirizzo IP / dispositivo / data e ora?
Base giuridica citata Art. 15 del GDPR — diritto di accesso ai dati personali
Il quadro giuridico: L’articolo 12, paragrafo 3, concede al titolare del trattamento un mese di tempo a partire dal ricevimento (prorogabile previa motivazione). Tale termine non era ancora scaduto al momento della pubblicazione e il presente fascicolo non sostiene che vi sia stata una violazione dei termini. L’obiezione riguarda la sostanza: la risposta conclusiva rimanda a una pagina self-service ma non dimostra che le quattro categorie di dati indicate siano state fornite; inoltre, qualora il titolare del trattamento si rifiuti di agire, l’articolo 12, paragrafo 4, gli

impone di indicarne i motivi e le vie di ricorso. Nessuno dei due elementi figura nella risposta conclusiva.
Perché questi dati specifici sono importanti
Il registro degli eventi delle chiavi API Web è il documento che indica se una terza parte ha registrato una chiave utilizzando un cookie di sessione rubato — il meccanismo descritto nelle denunce di furto di inventario conservate nell'archivio di questo dossier. Rivelare chi ha registrato una chiave API, da quale indirizzo IP e in quale momento, consentirebbe di:

- Consentire alla vittima di confrontare l'indirizzo IP utilizzato per la creazione dell'API con la propria cronologia di accesso
- Individua gli indirizzi IP dei data center collegati a infrastrutture note di bot utilizzate per il phishing e il gioco d'azzardo
- Fornire prove utilizzabili in procedimenti civili o penali a carico dell'autore del fatto
- Indica se il titolare del conto è stato informato al momento della creazione della chiave

Cosa emerge dai dati: Valve conserva i registri relativi ai dispositivi e alla correlazione degli account — tali registri sono descritti nella lettera del suo legale del 1° ottobre 2025 (cfr. Appendice A, Memorandum probatorio — Fonte 1). Nel ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB la stessa categoria di registrazioni è stata richiesta dall'interessato e il ticket è stato chiuso con un rinvio a una pagina self-service che, secondo quanto segnalato dall'interessato, non le conteneva. Se tale rifiuto sia legittimo è una questione che spetta all'autorità di controllo; l'effetto è che l'interessato non riceve tali dati.
Lo scambio — quattro messaggi, tre giorni
Due agenti dell'assistenza Steam hanno risposto utilizzando i nomi di battesimo indicati nel ticket: "Logen" il 17 settembre e "Kal" il 19 settembre. Entrambi hanno indirizzato il richiedente alla pagina "Dati dell'account". Nulla nel ticket indica se la richiesta sia giunta al team per la privacy o al responsabile della protezione dei dati di Valve, e il fascicolo non specifica chi siano gli addetti, quali siano i loro ruoli né come sia stato inoltrato il ticket.

16 SET
Art. 15: richiesta presentata con quattro categorie di dati specificate
17–18 settembre
Riferimento ai dati dell'account; il richiedente chiede che la questione venga sottoposta al responsabile della protezione dei dati (DPO)
19 SET
Il ticket è stato chiuso con lo stesso riferimento; nessun dato, nessuna motivazione indicata
A cosa l'articolo 15 del GDPR conferisce esplicitamente il diritto all'interessato
Art. 15, comma 1, lettera a) Finalità del trattamento — perché Valve conserva i dati
Art. 15, comma 1, lettera b) Categorie di dati — cosa contiene Valve
Art. 15, comma 1, lettera c) Destinatari o categorie di destinatari — **chi ha ricevuto i dati (ad esempio, il titolare della chiave API)**
Art. 15, comma 1, lettera d) Periodo di conservazione o criteri per la sua determinazione
Art. 15, comma 3 Una copia dei dati personali oggetto del trattamento — ovvero il registro delle chiavi API stesso
ART. 12, comma 3 Risposta richiesta entro **un mese** dalla data di ricezione; l'eventuale proroga deve essere comunicata entro tale mese. Al momento della pubblicazione, il termine non era ancora scaduto. **Art. 12, comma 4:** Se il responsabile del trattamento non interviene, deve motivarne le ragioni e informare l'interessato sulle vie di ricorso.
Procedura di reclamo in materia normativa — per qualsiasi utente
Qualsiasi utente che abbia presentato una richiesta ai sensi dell'articolo 15 del GDPR a Valve e non abbia ricevuto una risposta conforme (o abbia ricevuto un rifiuto standardizzato privo di dati) può presentare un reclamo all'autorità di controllo dello Stato membro dell'UE/SEE di

appartenenza. La sede di Valve nell’UE è Valve GmbH ad Amburgo, pertanto l’autorità di controllo capofila per i reclami transfrontalieri è la **Autorità di Amburgo per la protezione dei dati e la libertà di informazione (HmbBfDI)**. (Anche il rappresentante di cui all’articolo 27 di Valve ha sede ad Amburgo; l’indirizzo di un rappresentante non è di per sé determinante ai fini dell’individuazione dell’autorità competente.) È inoltre possibile presentare un reclamo all’autorità dello Stato membro di appartenenza del reclamante ai sensi dell’articolo 77.

Modulo di reclamo HmbBfDI ↗ Testo del GDPR (artt. 12, 15, 77) ↗ archiviato 2026-09-20 ↗ Linee guida dell’EDPB ↗
Numero di riferimento del biglietto per eventuali reclami: **HT-2YBP-F7JP-D4VB** — conservato in questo fascicolo come caso documentato.

Un caso documentato

I documenti esistono; l'interessato non li ha ricevuti.

Il legale di Valve ha descritto i registri di correlazione a livello di dispositivo in una lettera del 1° ottobre 2025. Il 19 settembre 2026 una richiesta ai sensi dell’articolo 15 relativa alla stessa categoria di registri è stata chiusa con un rinvio a una pagina self-service che, secondo quanto riferito dal richiedente, non li conteneva, senza che fosse indicata alcuna base giuridica. Il ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB costituisce un caso documentato; se ciò rifletta una pratica più ampia è una questione che spetta all’autorità di controllo, la quale può richiedere a Valve i propri registri relativi alla gestione dei casi.

Articoli 12, 15 e 77 del GDPR / Autorità di controllo
È possibile presentare un reclamo ai sensi degli articoli 12 e 15 direttamente all’autorità di controllo competente senza alcun costo (articolo 77). L’autorità può imporre misure correttive, tra cui l’ordine di dare seguito alla richiesta di accesso, nonché infliggere sanzioni ai sensi dell’articolo 83, paragrafo 5, lettera b), in caso di violazione dei diritti degli interessati. Conservare il numero di riferimento originale del ticket e l’eventuale risposta Valve (o la sua assenza) rafforza la fondatezza del reclamo.

Vedi il modello DSAR →

Parte C — Quadri giuridici · Sezione 19 · Diritto contrattuale

Il Contratto di abbonamento in contrasto con l'architettura della piattaforma stessa

Contesto e limiti della fonte
Gli autori non sono avvocati e quanto riportato non costituisce in alcun modo una consulenza legale. Il testo della SSA è tratto dalla revisione del 10 settembre 2026; una revisione diversa potrebbe presentare formulazioni diverse, e la numerazione delle clausole è cambiata nel corso delle varie revisioni — si raccomanda di verificare la clausola facendo riferimento alla versione che disciplinava la condotta in questione. Le argomentazioni relative agli articoli 25 e 32 indicano ciò che il regolamento richiede, non che un'autorità di controllo abbia riscontrato una violazione. I dati riportati nell'argomentazione 1 riflettono i limiti di ambito stabiliti nella sezione 13.

Tre delle disposizioni fondamentali della SSA risultano in contrasto con la struttura della piattaforma: il divieto di uso commerciale, il limite massimo di prezzo del Market che spinge le vendite di alto valore fuori dalla piattaforma; la clausola di responsabilità dell’utente per le chiavi API, in contrasto con un endpoint chiave che, prima del 2023, non richiedeva l’autenticazione a due fattori; e la formulazione relativa all’applicazione della normativa, in contrasto con un documento pubblico che non riporta alcuna applicazione specifica per

operatore. Se tali tensioni incidano sull’applicabilità della normativa è una questione di competenza del tribunale; questa sezione espone i fatti che verrebbero sottoposti all’esame di un tribunale.

Argomento 1 / Architettura della capitalizzazione di mercato

Il limite massimo di mercato e il divieto di uso commerciale

Il mercato comunitario Steam ha un tetto massimo di quotazione pari a circa $1,800. In cinque mercati, secondo un’istantanea datata (23 settembre 2026), 248 categorie di articoli CS2 presentano prezzi fissati in modo indipendente da due o più di tali mercati al di sopra di tale tetto massimo; tali articoli **non possono essere venduti a quei prezzi sulla piattaforma di Valve**. I proprietari che desiderano ottenere tali prezzi ricorrono a mercati di terze parti, che operano tramite account Steam e l'API Steam — la SSA li classifica come commerciali, salvo espressa autorizzazione.

Gli articoli superano il limite massimo del Mercato → i mercati di terze parti colmano il divario → tali mercati utilizzano account Steam e l’API Steam → la SSA vieta l’uso commerciale senza autorizzazione → non è stato pubblicato alcun registro delle autorizzazioni. La commissione complessiva del Mercato della Comunità, pari a circa 15%, si applica solo alle vendite concluse all’interno del Mercato, non a queste transazioni esterne.
Argomento 2 / Architettura di sicurezza delle chiavi API

La vulnerabilità della chiave API come problema di progettazione della piattaforma piuttosto che come negligenza da parte dell'utente

Prima del 2023, l'endpoint di creazione delle chiavi API di Steam accettava una richiesta POST con un ID di sessione rubato e generava credenziali con privilegi elevati **senza conferma via e-mail, autenticazione a due fattori o verifica tramite dispositivo**. Le segnalazioni relative al dirottamento delle API raccolte nel corso di questa indagine seguono tutte lo stesso schema: script dell’autore dell’attacco, cookie di sessione rubato, creazione silenziosa di una chiave, intercettazione delle transazioni (il payload della richiesta è riportato nella Sezione 8).

L’articolo 25 del GDPR (protezione dei dati fin dalla progettazione) e l’articolo 32 (sicurezza del trattamento) richiedono misure tecniche adeguate al rischio. L’emissione di una credenziale suscettibile di intercettazione durante la trasmissione senza un secondo fattore di autenticazione o senza notifica al titolare costituisce una questione di progettazione che spetta al titolare del trattamento. Se, in tale contesto, sia possibile fare affidamento sulla clausola SSA che attribuisce la responsabilità all’utente è una questione che spetta al tribunale e all’autorità di controllo.

Argomento 3 / Visibilità in tempo reale

Valve riceve il nome host di autenticazione ad ogni accesso

Il nome host di autenticazione arriva all'endpoint OpenID di Valve in testo in chiaro in `openid.return_to` e `openid.realm` (la struttura della richiesta è illustrata nella Sezione 3). L’estrazione è un’operazione standard. Al 2026-09-22, in 26 coppie il dominio principale era presente nel Link Filter, mentre l’host che ospitava il suo Steam login non lo era. Valve non ha pubblicato alcun registro delle misure applicate per singolo operatore, pertanto dai dati pubblici non è possibile stabilire se a questi host siano state applicate misure diverse dal filtro di collegamento.

Chi ne sostiene il costo

L'andamento dei reclami archiviati

Nei reclami esaminati, la risposta di Steam Support a una segnalazione di dirottamento della chiave API segue sempre lo stesso schema: rifiuto del ripristino, richiamo alla responsabilità dell'utente per l'account e la relativa chiave API, chiusura del ticket. In questo dossier non viene fornita alcuna stima complessiva relativa agli account interessati o al valore perso; non è stata individuata alcuna fonte a sostegno di tale cifra.

La questione non è se i singoli utenti abbiano commesso degli errori. La questione è chi sia responsabile di un'architettura che, fino al 2023, ha consentito a una richiesta POST con un cookie rubato di creare credenziali di trading con privilegi elevati senza alcuna notifica e senza autenticazione a due fattori.
L'SSA come documento rispetto all'SSA come contratto

Un tribunale chiamato a valutare questo fascicolo non interpretarebbe la SSA in modo isolato.

Lo esaminerebbe insieme alla lettera dell'avvocato dell'ottobre 2025 in cui vengono descritti la correlazione a livello di dispositivo, le date di registrazione dell'host di autenticazione, i timestamp di registrazione dei lotti, il payload della richiesta della chiave API e i dieci anni intercorsi tra le notifiche del luglio 2016 e le piattaforme ancora operative nel settembre 2026. Questo è il fascicolo che Valve dovrebbe esaminare.

SSA rispetto al dato di riferimento / punti chiave

- "Nessun uso commerciale" — il tetto massimo del Mercato spinge le vendite di alto valore verso mercati commerciali di terze parti
- "Gli utenti sono responsabili delle chiavi API" — nessuna autenticazione a due fattori sull'endpoint delle chiavi prima del 2023
- "Adottiamo provvedimenti nei confronti dei trasgressori" — dal luglio 2016 non vengono più pubblicati i dati relativi ai provvedimenti adottati per singolo operatore
- "Hai accettato i termini" — nello schema di dirottamento, l'accettazione viene inviata da uno script, non dal titolare dell'account

Conclusione · Cosa emerge dagli atti e cosa chiediamo

I risultati. I documenti che richiediamo.

Contesto e limiti della fonte
Ciascuna delle conclusioni riportate di seguito è collegata a un documento pubblico datato presente nelle sezioni precedenti. Le richieste sono rivolte alle autorità in grado di ottenere l'unica cosa che questa indagine non può raggiungere: i registri relativi all'applicazione delle norme, all'accesso e al trattamento dei dati da parte di Valve.

Ogni richiesta fa seguito a un accertamento datato. Le autorità possono richiedere documenti che questa indagine basata su fonti pubbliche non può ottenere.

Ciò che risulta dai documenti pubblici

1. 44 piattaforme attive effettuano l'autenticazione tramite un dominio registrabile separato — 27 con un file di prova pubblicato per ogni percorso, 17 provenienti da una raccolta manuale ed elencate a parte. Al 2026-09-22, 26 coppie presentavano il dominio principale bloccato nel filtro dei link Steam, mentre l'host che ospitava il relativo login non lo era — csgogem.com bloccato, `api.csgem.com` registrato dal marzo 2014. Steam riceve quel nome host in `openid.realm` e `openid.return_to` ad ogni accesso. Sezione 3

2. Il 13 luglio 2016 Valve ha reso pubblico il nome del meccanismo e ne ha vietato l’uso, mentre le comunicazioni del suo legale del 20 luglio 2016 hanno fissato un termine di dieci giorni. Nei dieci anni trascorsi da tale scadenza non è stato pubblicato alcun registro delle misure di applicazione per singolo operatore. Sezione 11
3. L'endpoint della chiave API Web Steam rilasciava credenziali con privilegi elevati e idonee alla negoziazione basandosi esclusivamente su un cookie di sessione, senza alcun secondo fattore di autenticazione prima del 2023. Sezione 5
4. Una richiesta ai sensi dell'articolo 15 del GDPR (ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB) è stata chiusa dopo tre giorni con un link al servizio self-service e senza alcun dato. Sezione 18

Cosa chiediamo a ciascuna autorità

Commissione per il gioco d'azzardo dello Stato di Washington
Riaprire il fascicolo del 2016. Richiedere un resoconto, operatore per operatore, che indichi quali account, bot e host di ritorno siano stati disabilitati dopo gli avvisi di dieci giorni e quali operatori abbiano successivamente riottenuto l'accesso. Sezione 2

HmbBfDI (Amburgo; Valve GmbH)
Verificare se la risposta ai sensi dell’articolo 15 abbia adempiuto all’obbligo del titolare del trattamento e richiedere la divulgazione dei registri relativi alla registrazione della chiave API e agli accessi, utili all’identificazione dell’autore dell’azione. Sezione 18

Coordinatori dei servizi digitali (DSA)
Inserire le indicazioni relative al routing dell’host di autenticazione nel verbale come nota, quindi valutare se la risposta di Valve soddisfa i propri obblighi una volta documentate le informazioni. Sezione 16

Qualsiasi interessato
Utilizza il modello previsto dall'articolo 15 per richiedere gli stessi dati relativi al tuo account; un dato conservato può consentire di verificare chi ha avviato un ripristino o creato una chiave. Appendice G

L'unica richiesta alla base di tutte e quattro è la stessa: rendere pubblici i registri relativi all'applicazione delle norme, all'accesso e al trattamento dei dati di cui solo Valve è in possesso. Un avviso sulla homepage, una lettera con preavviso di dieci giorni e una pagina self-service sono tutte manifestazioni di controllo. Se tale controllo sia stato effettivamente esercitato è una domanda alla quale i registri pubblici non possono rispondere, mentre un'autorità di regolamentazione sì.

Appendici — documenti principali e materiali di lavoro
Appendice A — Corrispondenza con i consulenti legali

Memorandum probatorio — materiale fornito dalla fonte 1

Base probatoria e stato delle fonti relative alla corrispondenza con i legali citata nelle sezioni 1, 18 e 19.

Base probatoria e stato della fonte — documenti forniti dalla fonte 1
L'utente il cui ban permanente ha dato origine alla presente verifica non è oggetto della stessa. In questa sede non viene valutato se tale ban fosse giustificato, e il presente fascicolo non lo difende né lo contesta. L'account non è il punto centrale. Ciò che conta è il materiale: **Fonte 1** — il titolare dell’account sospeso, che ha ricevuto la corrispondenza riportata di seguito dal legale di Valve in qualità di interessato della propria richiesta ai sensi del GDPR — ha

trasmesso tale corrispondenza e i fascicoli allegati, concedendo il diritto di consultarli pubblicamente. Il nome non viene reso noto; i documenti sono descritti in base alla data, ai metadati del produttore e all'hash.

Tale corrispondenza è stata inviata in risposta a una richiesta ai sensi del GDPR/DSAR. Nel corso della stessa, il legale di Valve ha messo a verbale una dichiarazione, firmata, in cui descriveva una funzionalità che il servizio di assistenza di Steam aveva precedentemente comunicato agli utenti non essere tecnicamente possibile. Il paragrafo riportato di seguito è proprio quella dichiarazione.

L'ulteriore analisi condotta dagli autori sull'estratto di log generato è **omesso dal presente fascicolo** in attesa di una revisione indipendente. Nessun altro aspetto della presente indagine si basa su tale elemento.

L'ammissione messa a verbale: telemetria persistente a livello di dispositivo
Al paragrafo 1.9 della lettera attribuita al legale di Valve, gli avvocati di Valve affermano: *"Tra il 2019 e il 2023, questo account è stato utilizzato principalmente da un dispositivo che è stato impiegato anche per accedere a decine di account Steam rubati."*

Il fatto: L'avvocato di Valve descrive in questa sede una correlazione a livello di dispositivo tra account che copre un arco di quattro anni. L'assistenza clienti di Steam ha comunicato alle vittime di furto che il tracciamento degli oggetti rubati o il collegamento degli account ai dispositivi non era tecnicamente possibile. Steam Guard L'autorizzazione dei dispositivi è documentata pubblicamente, quindi l'esistenza di registrazioni per singolo dispositivo non è di per sé una novità; ciò che è nuovo è la conferma scritta del legale che tali registrazioni vengono conservate e correlate tra gli account per periodi pluriennali.

Perché è importante: La correlazione in grado di collegare un dispositivo a decine di account compromessi nell'arco di quattro anni rientra nella stessa categoria di dati che, secondo il Supporto, non poteva essere utilizzata a favore delle vittime. I dati di quella categoria consentirebbero di identificare account e dispositivi all'interno di una catena di furto e rivendita. Quali dati esistono, per quanto tempo vengono conservati e su quale base vengono negati agli interessati sono le domande che l'autorità di controllo dovrà chiarire.
Fonte: lettera del legale di Valve datata 1° ottobre 2025, paragrafo 1.9, e relativa appendice in formato PDF di 830 pagine · ricevuta dalla Fonte 1 in risposta a una richiesta ai sensi dell'art. 15 del GDPR · SHA-256 dell'appendice registrato in disclosure-audit.json · La lettera non viene riprodotta; i nomi dei conti e i dati di terzi sono stati omessi.

Stato: apri
I materiali di riferimento sono disponibili nell'archivio delle prove.

Appendice B — Il PDF generato · verifica della redazione

La censura nel file PDF fornito è di natura puramente estetica: il testo oscurato rimane comunque estraibile

Il legale di Valve ha risposto a una richiesta di accesso ai sensi del GDPR allegando un documento di 830 pagine in cui le parti oscurate sono state coperte con un tratto di pennarello anziché essere rimosse. **902,270 caratteri si trovano sotto le barre nere e vengono visualizzati immediatamente tramite uno strumento di estrazione del testo** — compresi gli identificatori di terze parti che le barre avrebbero dovuto nascondere. Qui vengono pubblicati solo i dati aggregati; nessun contenuto protetto viene riprodotto e l'appendice stessa non viene pubblicata.

1. Cosa ha rilevato il controllo geometrico

Risposta ai sensi dell’art. 15 del GDPR in data **1° ottobre 2025** era accompagnato da un’appendice in formato PDF di 830 pagine (metadati del produttore Aspose.PDF per .NET, creati e modificati nella stessa data). Gli autori hanno eseguito un controllo geometrico a livello di pagina: per ogni pagina sono stati individuati i rettangoli opachi, quasi neri, sovrapposti al livello di testo, e sono stati contati i caratteri estraibili che si trovavano al di sotto di essi.

Misurato sul file generato
902,270
Caratteri ancora leggibili sotto le barre nere
Dati effettivi, non stime. Si tratta di un conteggio dei personaggi coinvolti, non delle vittime, delle reidentificazioni o degli incidenti.
830 / 830
Pagine interessate — tutte le pagine
986
Rettangoli su testo estraibile
1,329
Rettangoli neri opachi in totale
Le barre nere sono state tracciate sopra il livello di testo; non lo eliminano. Il testo sottostante può essere estratto con strumenti standard per i PDF. Vengono pubblicati solo i dati aggregati; nessun contenuto coperto viene riprodotto in questa sede.
Dimostrazione forense: separazione degli strati
ASPOSE.PDF PER .NET: MODELLO DI SOVRAPPOSIZIONE VETTORIALE (APPENDICE, pag. 412)
Segnalazione presentata nei confronti dell'account: [LOGIN: utente_oscurato_667]

Motivo indicato dall'utente: [TESTO: "L'utente segnala la presenza di oggetti duplicati nell'inventario e comportamenti commerciali scorretti..."]

In primo piano: <path fill="#000" /> Difetto: il flusso UTF-8 sottostante rimane intatto
Fonte: appendice in formato PDF alla lettera dell'avvocato del 1° ottobre 2025 (830 pagine, metadati del produttore Aspose.PDF per .NET) · misurato dagli autori, metodo e conteggio per pagina in disclosure-audit.json · Il valore SHA-256 dell’appendice è riportato nello stesso file · l’appendice stessa non è pubblicata.

2. Perché questo è importante per la risposta dell’interessato
Il legale di Valve ha inviato questo fascicolo a un interessato in risposta a una richiesta relativa ai propri dati personali. Le barre sono solo a scopo estetico: il testo sottostante non è mai stato rimosso, quindi gli identificativi di terze parti che le barre avrebbero dovuto nascondere sono stati trasmessi al destinatario insieme al file. Una censura che può essere rimossa con uno strumento di estrazione del testo non nasconde nulla e impedisce inoltre al destinatario di stabilire cosa sia stato divulgato e cosa no.

L’articolo 15, paragrafo 4, è la ragione stessa dell’esistenza di tali restrizioni: il diritto di ottenere una copia non deve ledere i diritti e le libertà altrui. Questo è l’obbligo che la presente produzione non ha rispettato. Spetta all’autorità di controllo stabilire se si tratti di una violazione dei dati personali ai sensi dell’articolo 4, paragrafo 12; la divulgazione stessa è misurabile nel file e riproducibile da chiunque disponga degli stessi byte — l’SHA-256 è pubblicato, l’appendice no.

Quello che c’era sotto le sbarre non erano numeri di conto. Si trattava del corpus delle segnalazioni presentate dagli utenti nei confronti del richiedente, con l’indicazione dei rispettivi autori: Steam accessi che, poiché un account viene raramente utilizzato solo su Steam, identificano la persona che vi si cela — **Secondo i calcoli degli autori, oltre 60% degli utenti citati nel documento sono pienamente identificabili** — insieme al testo originale, non censurato, di ciò che hanno scritto. Tale testo contiene auguri di morte e insulti rivolti alla nazionalità del richiedente. Alcune delle persone così identificate sono minorenni. **La**

produzione ha consegnato un elenco nominativo di giornalisti alla persona che avevano segnalato, che è proprio il danno che l'art. 15, comma 4, è stato concepito per prevenire.

L'ordine delle righe nel file è importante tanto quanto il suo contenuto. Alla richiesta è stata inizialmente opposta la richiesta di ulteriori prove di identità, con la motivazione che l’indirizzo e-mail alias del richiedente non conteneva il suo nome; durante il ritardo che ne è seguito, l’account è stato bloccato in modo permanente. La lettera che alla fine ha fornito i dati, a più di sei settimane dal termine di un mese previsto dall’art. 12(3), minacciava il destinatario di un procedimento penale e gli negava l’accesso al resto dei propri dati fino a quando non avesse spiegato l’attività del proprio account al legale. La divulgazione chiarisce inoltre due questioni a cui Valve non ha mai risposto pubblicamente: i documenti prodotti dimostrano che il collegamento tra account risale al 2019 e rivelano una telemetria interna di una profondità che Valve non ha mai descritto.

Ambito di applicazione della presente sezione: L'osservazione qui riportata si limita agli aspetti tecnici della redazione, analizzati sulla base del file così come è stato prodotto. L'ulteriore analisi dei log prodotti, effettuata dagli autori, è stata sospesa in attesa di una revisione indipendente e non viene presa in considerazione in altre parti del presente dossier. Prova: lettera dell’avvocato del 1° ottobre 2025 e relativa appendice in formato PDF (codice SHA-256 registrato nel file di audit); Misure e metodo relativi ai PDF a livello di pagina ↗. La sequenza della richiesta, il rifiuto di cui a pagina 8 e la descrizione dei dati divulgati sono riportati integralmente nel resoconto di PhishDestroy, “Il mio cane contro gli avvocati d’élite del GDPR”, 17 agosto 2026 ↗ archiviato 2026-08-21 ↗. I nomi degli account e i dati di terze parti sono stati omessi in questa sede; non viene riprodotto nulla di quanto coperto dalle barre.

> **A pagina 8 della lettera di accompagnamento si respinge una parte della richiesta, indicandone per iscritto il motivo:** «Non è possibile fornire informazioni più dettagliate a causa della tutela dei dati personali degli altri utenti della piattaforma Steam…» — non è possibile fornire una risposta più dettagliata, poiché occorre tutelare i dati personali degli altri Steam utenti. L’appendice di 830 pagine era contenuta nello stesso plico. Ciò che le barre coprivano non erano numeri di conto: si trattava delle denunce presentate contro il richiedente, con i nomi degli autori, alle quali erano allegati i messaggi grezzi non censurati. Il titolare del conto aveva chiesto a Valve, tramite il proprio legale, il proprio fascicolo; ciò che riuscì a ricavarne riguardava altre persone. Nulla in questa appendice dipende da chi abbia tracciato le caselle. Ciò che emerge è che la tutela Valve invocata come motivo per negare l’accesso è proprio quella che questa stessa consegna non è riuscita a garantire, nella stessa busta, lo stesso giorno.

Documentazione relativa all’assistenza e alla corrispondenza legale

Fonte: https://phishdestroy.io/steam_dossier/it/index#exhibit-gallery-section

Appendice D — Raccolta delle fonti

Documenti primari selezionati

Sei documenti provenienti dall'archivio: tre segnalazioni su GitHub nei tracker di Valve e tre post su Reddit relativi a esiti controversi delle richieste di assistenza. Ogni fonte rimane associata alla segnalazione, al testo salvato e alla questione che essa solleva.

1 / 6 record selezionati
Scegli un record di origine

GH-01 / GITHUB Apri nella build salvata

Chiavi hardware, richieste nel 2016

ValveSoftware / steam-for-linux · n. 4521 · 2016-06-27

Un utente ha chiesto a Valve di supportare le chiavi hardware U2F come secondo fattore di autenticazione alternativo. La segnalazione salvata presenta sia l'etichetta “Richiesta di funzionalità” che quella “Revisionata”, con lo stato registrato come “aperta”.

> Chiedo che su Steam venga aggiunto il supporto per le chiavette USB U2F come alternativa.
>
> *Estratto dall'issue su GitHub ↗*

Documentazione ufficiale
Una richiesta datata relativa a una misura di sicurezza aggiuntiva per l'account, pubblicata nel sistema di tracciamento dei problemi di Valve e contrassegnata come "rivista".

Richiesta di rendicontazione
Pubblicare la decisione relativa al prodotto, la data di risposta e la protezione concessa a seguito della revisione.

Leggi il record salvato → Apri GitHub ↗
Nel dossier: Misure di sicurezza degli account → Archivio n. 484 · build 2026-09-17

GH-02 / GITHUB Apri nella build salvata

Segnalazioni di crash senza un’efficace opzione di rinuncia

ValveSoftware / steam-for-linux · n. 6459 · 2019-08-18

Il segnalante descrive un client Steam del 12 agosto 2019 su Ubuntu 16. Afferma che la disattivazione della destinazione per il caricamento automatico dei crash non è rimasta attiva dopo il riavvio e allega la configurazione pertinente.

> Se disattivo il parametro `ServerURL`, questo viene sovrascritto dopo ogni riavvio.
>
> *Estratto dall'issue su GitHub ↗* *archiviato 2026-04-19 ↗*

Documentazione ufficiale
Un reclamo specifico relativo alla privacy, con indicazione della data del cliente, del sistema operativo e di un estratto della configurazione. Il caso salvato è aperto.

Richiesta di rendicontazione
Identificare l'indagine, le build interessate e la modifica che ha reso effettiva l'esclusione.

Leggi il record salvato → Apri GitHub ↗ archiviato 2026-04-19 ↗
Nel fascicolo: Richiedi i documenti di riferimento → Archivio n. 467 · build 2026-09-17

GH-03 / GITHUB Apri nella build salvata

Abuso di ticket di autenticazione segnalato a Valve

ValveSoftware / Source-1-Games · n. 3857 · 2022-02-26

L'autore sostiene che un gestore del server abbia conservato Steam ticket di autenticazione dopo che i giocatori si erano disconnessi e abbia utilizzato elenchi di server fuorvianti. Il post chiede a Valve di intervenire in merito a tale comportamento.

> Fare in modo che i loro server sembrino pieni.
>
> *Estratto dall'issue su GitHub ↗*

Documentazione ufficiale
Una segnalazione di abuso pubblica presentata nel tracker di Valve il 26 febbraio 2022. Il suo stato salvato è "aperto"; la segnalazione include link a screenshot.

Richiesta di rendicontazione
Fornire i risultati dell'indagine e il resoconto delle misure correttive adottate in merito all'abuso del ticket di autenticazione segnalato.

Leggi il record salvato → Apri GitHub ↗
Nel dossier: Ambito del set di dati → Archivio n. 768 · build 2026-09-17

RD-01 / REDDIT Profilo dell'autore

44 acquisti sul mercato oggetto di controversia

r/DotA2 · nome utente dell'autore non divulgato · 2022-07-07

L'autore riferisce di 44 acquisti non autorizzati effettuati su Market il 6 luglio 2022 e di perdite pari a circa $500+. Afferma che l'autenticazione a due fattori era abilitata e descrive le ripetute risposte standard ricevute dal servizio di assistenza.

> È già il secondo ticket che invio e non ho ancora ricevuto una risposta da Steam che non sia un semplice copia-incolla automatizzato.
>
> *Estratto dal post su Reddit ↗ archiviato 2025-03-20 ↗*

Documentazione ufficiale
Un resoconto datato relativo ad acquisti contestati, con link alle schermate delle transazioni e alla risposta del servizio di assistenza. Gli importi e i fatti riportati sono quelli descritti dall'autore.

Richiesta di rendicontazione
Confronta gli acquisti contestati con i registri delle transazioni e delle sessioni. Spiega le motivazioni alla base della decisione del servizio di assistenza.

Leggi il record salvato → Apri Reddit ↗ archiviato 2025-03-20 ↗
Nel dossier: Assistenza e applicazione → Archivio n. 4,533 · build 2026-09-17

RD-02 / REDDIT Profilo dell'autore

Sospensione definitiva e ricorso inammissibile

r/ohnePixel · nome utente dell'autore non divulgato · 2024-12-09

L'autore contesta il ban permanente e afferma che il supporto abbia fatto riferimento a un presunto trasferimento di account e a segnalazioni della community. Descrive i ticket chiusi e l'intenzione di richiedere i propri dati personali.

> Ho spiegato la mia situazione e ho chiesto maggiori dettagli, ma loro rimangono fermi sulla loro decisione e stanno chiudendo i miei ticket.
>
> *Estratto dal post su Reddit ↗*

Documentazione ufficiale
Un resoconto dell'appello conservato, comprensivo delle motivazioni che, secondo l'autore, giustificano il supporto fornito e dei link a quattro immagini. La data del post è ricavata dall'esportazione del supporto selezionato.

Richiesta di rendicontazione

Indicare le prove a sostegno del divieto definitivo e le vie di ricorso disponibili per contestarlo. La chiusura di un ricorso non costituisce una motivazione della decisione.

Leggi il record salvato → Apri Reddit ↗
Nel fascicolo: Richiedi i documenti di riferimento → Archivio n. 4,766 · versione 2026-09-17

RD-03 / REDDIT Profilo dell'autore

Un ripristino del sistema di recupero e una perdita segnalata pari a $10,000

r/legaladvice · nome utente dell'autore non divulgato · 2025-05-09

L'autore sostiene che il servizio di assistenza abbia reimpostato le credenziali e disattivato le protezioni dell'account dopo che qualcun altro aveva inviato una richiesta di recupero. Segnala una perdita di circa US$10,000 da un account inattivo.

> Steam L'assistenza mi ha reimpostato la password e ha disattivato tutte le misure di sicurezza del mio account.
>
> *Estratto dal post su Reddit ↗*

Documentazione ufficiale
Un’accusa documentata secondo cui il processo di recupero avrebbe ignorato le misure di sicurezza dell’account. Il post salvato riporta quanto l’autore sostiene gli sia stato riferito dall’assistenza.

Richiesta di rendicontazione
Indicare chi ha autorizzato la reimpostazione, la prova di titolarità accettata e il registro degli accessi. Il recupero dell'account fa parte dei controlli Valve del sistema di sicurezza.

Leggi il record salvato → Apri Reddit ↗
Nel dossier: Richiedi i documenti di riferimento → Archivio n. 4,592 · versione 2026-09-17

Sei record selezionati. Le descrizioni su GitHub illustrano la build salvata. I post su Reddit riportano i resoconti degli autori.

Scarica i sei brani ↓

La build ricercabile contiene **16,319 record distinti**: 393 su Trustpilot, 5,635 su Reddit, 2,395 su GitHub, 276 sul web e 7,620 su wiki. Più record possono riguardare lo stesso evento. L'esportazione principale separata di 40,448 righe ha un ambito diverso.

Cerca nell'archivio completo ↗ · Crea manifesto ↗ · Ambito e conteggi del set di dati →

Appendice E — Caso di studio

ArchiSteamFarm e la clausola sull'automazione

Uno strumento open source per il “card-farming” che, secondo le sue stesse FAQ, funziona su milioni di account, in contrasto con la clausola del Contratto di abbonamento (§ 4.C) che vieta l’automazione. I meccanismi — ciò che una "farm" deve acquistare da Valve prima di poter produrre qualsiasi cosa, perché ogni modalità di incasso di una carta viola la licenza, i precedenti in materia di applicazione delle norme e chi modera l'economia delle carte — sono illustrati in dettaglio in Allegato V ↗.

Il Contratto di abbonamento Steam, al § 4.C, recita:

"Non è consentito utilizzare in alcun modo script, bot, macro o altri sistemi non controllati dall'uomo ("Automazione") per interagire con i Contenuti e i Servizi su Steam." — Steam

Contratto di abbonamento § 4.C (versione attuale) ↗ archiviato 2026-09-18 ↗
Valve garantisce il rispetto di questa clausola. Lo fa molto bene. Le domande frequenti su **ArchiSteamFarm (ASF)** — uno strumento open source che, secondo la sua stessa documentazione, funziona su **più di qualche milione di account Steam** dalla sua prima versione, rilasciata oltre 11 anni fa, riporta tre Steam messaggi dell'assistenza che hanno comportato il ban permanente degli utenti che gestivano reti di bot. Valve ha individuato le reti, le ha identificate e le ha smantellate. La questione rilevante non è quindi se Valve sia in grado di rilevare l'automazione su larga scala.

Il sito ufficiale del progetto ArchiSteamFarm Domande frequenti affronta direttamente il rischio di un divieto:

"Si tratta di un'eventualità estremamente improbabile, considerando che ASF è utilizzato su oltre qualche milione di account Steam sin dal suo primo rilascio, avvenuto più di 11 anni fa — ma rimane comunque una possibilità, a prescindere dalla probabilità effettiva."

"Valve riconosce chiaramente l'esistenza dei 'Steam fannulloni', come affermato qui, quindi, se me lo chiedessi, sono abbastanza sicuro che, se non fossero d'accordo con loro, avrebbero già fatto qualcosa invece di sottolineare che potrebbero causare problemi dal punto di vista VAC. **La parola chiave in questo contesto è "idler Steam", ad esempio ASF, e non gli "idler" legati ai giochi.**"

— ArchiSteamFarm Domande frequenti, JustArchiNET. Fonte: Wiki di GitHub ↗ · verificato alla lettera 2026-09-22

Nella stessa sezione delle domande frequenti, alla domanda "Qualcuno è stato bannato per questo?" si risponde con **Sì**, e riporta ciò che Steam Support ha scritto a tre di loro:

1,000+ bot · account sospeso per attività di trading
"Sembra che questo account sia stato utilizzato per gestire una rete di account bot. L'uso di bot costituisce una violazione del Contratto con l'abbonato Steam."

Oltre 170 bot · banditi definitivamente, Saldi invernali 2017
"Questo account è stato utilizzato per raccogliere illegalmente carte da collezione su Steam, nonché per svolgere attività correlate, non solo di natura commerciale. L'account è stato bloccato in modo definitivo e l'assistenza di Steam non può fornire ulteriore supporto in merito a questa questione."

Oltre 120 bot · banditi definitivamente
"Questo e altri account sono stati utilizzati per sovraccaricare la nostra infrastruttura di rete, il che costituisce una violazione delle Steam norme di condotta online."

— Steam Messaggi di supporto riportati nella ArchiSteamFarm sezione delle FAQ, alla voce "Qualcuno è stato bannato per questo?". Fonte ↗ · verificato alla lettera 2026-09-22

Metti i due documenti uno accanto all'altro. Un utente privato con 1,000 bot di farming viene identificato, informato che "l'uso di bot costituisce una violazione del Steam Accordo con l'Abbonato" e rimosso definitivamente. Le piattaforme commerciali citate in questo dossier gestiscono account automatizzati Steam come attività principale, su scala ben più ampia, e effettuano l'autenticazione tramite l'OpenID di Valve ad ogni accesso — e per nessuna di esse è stato pubblicato alcun registro relativo alle misure applicative adottate nei confronti dei singoli operatori. **La clausola funziona. La domanda è: a chi è rivolta?**
L'ASF non è accusata di nulla in questa sede, e la sua interpretazione della posizione di Valve è personale — l'autore afferma chiaramente che «l'ASF non è autorizzata da Valve». Lo strumento viene utilizzato qui come strumento di misurazione: dimostra che Valve rileva le reti

di bot, le identifica per nome e le bandisce in modo permanente. Valve può chiudere la questione con una sola frase, pubblicando quali automazioni commerciali autorizza e il resoconto, operatore per operatore, di ciò che ha fatto riguardo alle altre.

In che misura il "card farming" incide sui ricavi di Valve
Le carte collezionabili ottenute tramite farming vengono vendute sul Mercato della Comunità Steam, che applica una commissione complessiva di circa 15% su ogni vendita completata all'interno del Mercato; l'account deve aver speso $5.00 USD su Steam prima di poter ricevere una carta; inoltre, per ottenere le carte è necessario possedere il gioco o effettuare acquisti in-game. Qui non viene stimato alcun dato aggregato sui ricavi: la portata operativa è indicata solo come riportato nelle FAQ di ASF. Le FAQ riportano inoltre Valve elementi distintivi *"Steam pulegge folli"* (raccolta di carte) da *"giocatori inattivi"*; vedi il Domande frequenti sull'ASF ↗. Le modalità operative sono illustrate in dettaglio in Allegato V — la scala e la trappola dell'uso commerciale.

Oggetto ArchiSteamFarm — raccolta automatizzata di carte
Scala indicata Milioni di account (secondo le FAQ dell'ASF — il numero esatto di account attivi non è stato verificato)
Contati, non citati 10,880,610 voci API totali nel gruppo Steam proprio di ASF (5,360,499 senza limitazioni, come mostra Steam) — il termine "milioni" nelle FAQ non è una storia, è un conteggio. 88.97% non comportano alcun Steam divieto di alcun tipo. Il censimento completo dei divieti ↗
Informazioni riportate nella documentazione dello strumento stesso

- ASF effettua l'accesso agli account in modalità headless e lascia i giochi inattivi in attesa del rilascio delle carte senza avviare il client Steam (come indicato nella documentazione del progetto).
- La sezione FAQ sostiene che Valve sia a conoscenza dei "Steam fannulloni" e che "se non fossero d'accordo con loro, avrebbero già fatto qualcosa".
- Non sono stati segnalati interventi mirati da oltre 11 anni (secondo le FAQ); le vendite con carta effettuate all'interno del Community Market comportano una commissione complessiva di circa 15% a carico di Steam.
- La sezione FAQ indica un limite massimo raccomandato di dieci account per operatore e lo attribuisce a Valve: «Questa raccomandazione si basa su linee guida interne Valve, oltre che sui nostri suggerimenti». Nessuna linea guida di questo tipo è stata pubblicata da Valve.
- Limite tecnico, secondo la stessa FAQ: "è possibile gestire fino a 100-200 bot con un unico indirizzo IP e una singola istanza ASF".
- Il tempo di gioco generato artificialmente viene registrato da Valve — «di solito viene aggiornato ogni 30 minuti circa» — e il paragrafo § 4.C elenca la «falsificazione delle statistiche di gioco (ad esempio, vittorie o sconfitte gonfiate, XP, tempo di gioco)» tra gli atti vietati.

Fonti
Wiki ufficiale delle domande frequenti (FAQ) di JustArchi ASF ↗ ArchiSteamFarm repository ↗ archiviato 2026-09-24 ↗
La clausola sull'automazione è esplicita; le FAQ dell'ASF affermano da anni che lo strumento è in uso su milioni di account; non sono state segnalate azioni mirate contro di esso. Il divario tra la norma e la sua applicazione è un dato di fatto; la ragione di tale divario non viene qui chiarita.
Mostra completa L'economia delle carte: il processo, la portata, la licenza e chi la modera ↗ Cosa deve acquistare un'azienda agricola da Valve prima di poter produrre una singola carta; le due righe del § 4.C che definiscono il "card farming" in base ai suoi effetti; perché ogni modo

di incassare una carta viola la licenza Valve mentre Valve applica una commissione all’ingresso; il registro delle misure applicative, compresa l’ondata VAC del giugno 2025 e il divieto a catena basato sul numero di telefono condiviso; e i dipendenti Valve e i moderatori della comunità che gestiscono i servizi di scambio di carte e la lista dei ban intorno a Steam. Il censimento dei divieti Non abbiamo chiesto a Valve quanto fosse grande la fattoria. L'abbiamo misurata. ↗ 10,880,610 account totali (con limitazioni e senza limitazioni) letti dal gruppo Steam di ArchiSteamFarm, a cui il software si aggiunge automaticamente per impostazione predefinita al primo avvio, a meno che l’utente non deselezioni l’impostazione di adesione al gruppo (includendo sia le farm di bot commerciali sia i giocatori regolari che hanno lasciato l’impostazione predefinita attiva). 88.97% non presentano alcun tipo di Steam; dei 11% che ne hanno, 99.8% sono ban comunitari puramente formali che non impediscono in alcun modo il trading. Dopo un controllo incrociato con i SteamRep, 67.77% dei truffatori elencati tornano liberi una volta che i ban anti-cheat vengono messi da parte. Con analisi per data di registrazione, area geografica e durata della permanenza nel gioco: la vera portata, misurata, non raccontata.

Appendix F — Working ledger

Rules ledger: clauses against recorded platforms

Scegli una regola; il registro elenca le piattaforme registrate associate a essa, con il loro dominio principale, l’host di autenticazione dichiarato e il risultato del filtro dei link salvato. Un sito web bloccato, un altro dominio per l’accesso: segui la regola fino al percorso rimanente.

175 record collegati
a questa regola
174 domini primari **0** Riferimenti a C&D
ESTRATTO DELLA NORMA / SSA § 2.G

Uso commerciale e addebito sull'account

> “…exploit the Content and Services or any of its parts for any commercial purpose, except as expressly permitted elsewhere in this Agreement (including any Subscription Terms or Rules of Use).”

SEGUI I RECORD

Registro della piattaforma 175

I dati in scala sono stime delle fonti
175 dei record di "175"

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Casino	**csgoempire.com** **11.3 years**Registered 2015-06-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoempirelogin4.com** **6.2 years**Registered 2020-07-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Rust Roulette	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette Casino	**csgofast.com** **11.5 years**Registered 2015-03-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam-login.authtofast.com** **83 days**Registered 2026-06-30 RDAP ↗ · authtofast.com (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**duelbits.com** **6.6 years**Registered 2020-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**switchflips.com** **6.4 years**Registered 2020-04-21 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opener	**farmskins.com** **10.5 years**Registered 2016-03-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam.kobal.cc** **9.7 years**Registered 2017-01-07 RDAP ↗ · kobal.cc (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skin Roulette	**insane.gg** **7.5 years**Registered 2019-04-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.insane.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**juice.gg** **7.9 years**Registered 2018-10-19 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**letmeinjuice.com** **2.4 years**Registered 2024-04-15 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**ggdrop.com** **8.6 years**Registered 2018-02-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ggauth.com** **3.4 years**Registered 2023-05-03 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Casino	**howl.gg** **9.5 years**Registered 2017-03-16 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**howl.uno** **41 days**Registered 2026-08-11 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ · csgocasino.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skins Casino	**hunt.gg** **6.9 years**Registered 2019-11-04 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.hunt.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Battles	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skinrave.gg** **3.1 years**Registered 2023-08-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinrave.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustchance.com** **8.0 years**Registered 2018-10-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hgfuihd.com** **7.6 years**Registered 2019-01-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Automation	**cobaltlab.tech** **3.5 years**Registered 2023-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cobaltauth.com** **1.7 years**Registered 2025-01-07 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ · raided.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Rust Casino	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Upgrader	**upgrader.pro** **1.2 years**Registered 2025-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**upgauth.space** **38 days**Registered 2026-08-14 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skin.fans** **8.2 years**Registered 2018-07-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinfans.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**g4skins.com** **10.1 years**Registered 2016-08-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.g4s.to** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2royal.com** **4.1 years**Registered 2022-08-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2auth.com** **5.2 years**Registered 2021-07-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
TF2 Gambling	**tf2hunt.com** **8.7 years**Registered 2018-01-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rstspcl.com** **6.1 years**Registered 2020-08-08 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2.bet/coinflip** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2.bet** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ · skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**csfloat.com** **5.2 years**Registered 2021-07-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgofloat.com** **11.0 years**Registered 2015-09-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skins Market	**skin.land** **4.7 years**Registered 2022-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skin.land** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Corporate Market	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**market.csgo.com** **26.6 years**Registered 2000-02-07 RDAP ↗ · csgo.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Regulated Market	**skinport.com** **8.0 years**Registered 2018-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinport.app** **6.3 years**Registered 2020-06-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Marketplace/Swap	**skinflow.gg** **3.8 years**Registered 2022-11-26 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinflow.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**skin.place** **6.0 years**Registered 2020-09-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skin.place** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Instant Swap	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Corporate Market	**skinbaron.de** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinbaron.com** **10.7 years**Registered 2015-12-22 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Market	**rust.tm** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**login.pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ · pirateswap.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Marketplace	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**skinswap.com** **9.9 years**Registered 2016-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinswap.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skins Market	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ · rapidskins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**tradeit.gg** **9.1 years**Registered 2017-08-21 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**connect-tradeit.com** **4.6 years**Registered 2022-02-23 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ · 49skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ · skinvault.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skins Trading	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Sell Portal	**skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ · skinout.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Trading	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Portal	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Scrap Swap	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Cashout	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Cashout	**skins.cash** **10.5 years**Registered 2016-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinscash.live** **6.8 years**Registered 2019-12-05 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Case Opening	**csgo.net** **14.2 years**Registered 2012-07-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cn2.easylot.net** **10.0 years**Registered 2016-09-03 RDAP ↗ · easylot.net (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Community Hub	**cybershoke.net** **6.8 years**Registered 2019-11-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.cybershoke.net** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Matchmaker Hub	**fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ · fastcup.net (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**tradeupspy.com** **6.5 years**Registered 2020-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.tradeupspy.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Marketplace	**cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ · cs.deals (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Price DB	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Blackmarket	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Ready-Account Hub	**z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ · z2u.com (parent) SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Gambling	**csgoroll.com** **11.6 years**Registered 2015-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.csgoroll.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**rollbit.com** **11.9 years**Registered 2014-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rbsnin.com** **3 days**Registered 2026-09-18 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Licenced Casino	**500.casino** **5.9 years**Registered 2020-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Roulette/Slots	**csgobig.com** **11.4 years**Registered 2015-04-12 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**casedrop.com** **14.8 years**Registered 2011-12-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**banditcamp.com** **12.2 years**Registered 2014-06-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**skinbox.com** **18.8 years**Registered 2007-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**tastydrop.com** **6.1 years**Registered 2020-08-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette Casino	**csgopolygon.gg** **6.5 years**Registered 2020-03-28 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**magicdrop.ru** **10.3 years**Registered 2016-05-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Dice Casino	**csdice.com** **3.8 years**Registered 2022-11-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Upgrader Casino	**skinodds.com** **1.2 years**Registered 2025-06-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgowin.com** **12.0 years**Registered 2014-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crash Casino	**csgorun.net** **7.3 years**Registered 2019-06-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**openskins.com** **3.6 years**Registered 2023-02-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustbet.com** **7.6 years**Registered 2019-02-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgomagic.com** **9.4 years**Registered 2017-05-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Upgrader/Contract	**csgobounty.com** **11.5 years**Registered 2015-03-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**ezskins.com** **27.5 years**Registered 1999-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**rustcases.com** **7.2 years**Registered 2019-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgoreaper.com** **11.1 years**Registered 2015-08-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgocases.com** **12.3 years**Registered 2014-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Upgrader	**csgo-skins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgonet.com** **8.8 years**Registered 2017-12-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skin Roulette	**wtfskins.com** **9.0 years**Registered 2017-10-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Casino	**flamecases.com** **10.0 years**Registered 2016-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**gamedom.com** **11.7 years**Registered 2015-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Battles	**skin.club** **9.0 years**Registered 2017-09-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**sc-auth.net** **7.5 years**Registered 2019-04-02 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**daddyskins.com** **9.9 years**Registered 2016-10-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustix.gg** **1.7 years**Registered 2025-01-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Upgrade	**skins.club** **4.2 years**Registered 2022-07-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skin Roulette	**csgohouse.org** **146 days**Registered 2026-04-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skinrave.net** **216 days**Registered 2026-02-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**bloodycase.gg** **19 days**Registered 2026-09-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Clicker/Upgrade	**csgoclicker.com** **8.3 years**Registered 2018-05-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustbet.gg** **4.0 years**Registered 2022-09-30 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**cs-drop.com** **262 days**Registered 2026-01-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**hellstore.net** **11.7 years**Registered 2015-01-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Rust Casino	**rustloot.com** **354 days**Registered 2025-10-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgo-case.com** **10.3 years**Registered 2016-05-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgogem.com** **9.9 years**Registered 2016-10-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**rainbet.com** **8.8 years**Registered 2017-11-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**services.rainbet.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustclash.com** **5.4 years**Registered 2021-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crash Casino	**12cs.fail** **181 days**Registered 2026-03-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**www.tf2easy.com** **6.3 years**Registered 2020-06-02 RDAP ↗ · tf2easy.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
TF2 Gambling	**tf2blaze.com** **7.6 years**Registered 2019-01-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**shuffle.com** **30.1 years**Registered 1996-07-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**buff.market** **5.9 years**Registered 2020-10-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**avan.market** **8.3 years**Registered 2018-05-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Engine	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**uuskins.com** **2.6 years**Registered 2024-01-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Market	**youpin898.com** **6.1 years**Registered 2020-08-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
CS2 Market	**c5game.com** **10.5 years**Registered 2016-03-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Bot Trading	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
US Marketplace	**dmarket.com** **30.2 years**Registered 1996-07-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Official Market	**steamcommunity.com/market** **20.3 years**Registered 2006-05-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Not an external login site 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Platform	**lootfarm.com** **11.9 years**Registered 2014-10-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Market	**rustskins.com** **7.6 years**Registered 2019-01-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
CS2 Market	**krakatoa.com** **26.4 years**Registered 2000-05-15 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**shadowpay.com** **10.1 years**Registered 2016-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Chinese Powerhouse	**igxe.cn** **15.0 years**Registered 2011-09-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Automated Swap	**swap.gg** **9.6 years**Registered 2017-01-29 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Cash-out Portal	**bitskins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Automation	**tf2mart.com** **1.1 years**Registered 2025-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Auctions	**skinbid.com** **10.2 years**Registered 2016-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Skin Rental	**lootbear.com** **8.7 years**Registered 2018-01-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Valuation	**backpack.tf** **14.4 years**Registered 2012-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Botnet	**stntrading.eu** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Cashout	**skinwallet.com** **18.0 years**Registered 2008-09-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Dota 2 Market	**dota2market.com** **12.2 years**Registered 2014-07-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Server Network	**xplay.gg** **5.3 years**Registered 2021-06-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Matchmaking Portal	**esportal.com** **26.8 years**Registered 1999-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
LATAM Hub	**gamersclub.com.br** **11.2 years**Registered 2015-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**epidemic.gg** **4.9 years**Registered 2021-11-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**cs2stash.com** **3.5 years**Registered 2023-03-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**csgoskins.gg** **6.8 years**Registered 2019-12-21 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**steamanalyst.com** **12.6 years**Registered 2014-02-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Exchange	**steamcardexchange.net** **13.3 years**Registered 2013-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tracker	**dotabuff.com** **14.2 years**Registered 2012-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
SaaS Tracker	**tracker.gg** **8.9 years**Registered 2017-10-12 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Exchange	**funpay.com** **17.0 years**Registered 2009-09-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Grey Market	**playerauctions.com** **26.3 years**Registered 2000-06-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Portal	**eldorado.gg** **8.0 years**Registered 2018-09-12 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**g2a.com** **24.8 years**Registered 2001-12-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**kinguin.net** **16.8 years**Registered 2009-12-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Virtual Services	**g2g.com** **31.1 years**Registered 1995-08-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Account Broker	**playerup.com** **19.3 years**Registered 2007-05-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfhub.net** **2.7 years**Registered 2023-12-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfaccounts.com** **5.3 years**Registered 2021-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Shop	**buycsgorank.com** **6.2 years**Registered 2020-07-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**csgosmurfkings.com** **9.3 years**Registered 2017-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfstore.co** **8.6 years**Registered 2018-03-03 WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlvlup.com** **9.9 years**Registered 2016-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Card Leveling	**steamlevels.com** **10.6 years**Registered 2016-02-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**levelsteam.com** **79 days**Registered 2026-07-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlevelu.com** **6.0 years**Registered 2020-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**eloking.com** **12.2 years**Registered 2014-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**boosteria.org** **11.9 years**Registered 2014-10-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**overgear.com** **14.4 years**Registered 2012-04-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**blazingboost.com** **14.2 years**Registered 2012-06-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Servizio / gruppo di riferimento	Dominio principale / registro	Dominio di autenticazione osservato / età	Scala / risposta registrata
Rank Boosting	**dota2boost.com** **2.9 years**Registered 2023-10-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**buyboost.com** **22.4 years**Registered 2004-04-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

L'argomentazione dell'inchiestaNorma selezionata / analisi e commento +

Onere della prova

L'indagine mette in luce il divario tra le restrizioni sull'uso commerciale e i servizi qui riportati. È necessario classificare ciascuna attività e verificare l'esistenza di un'autorizzazione esplicita prima di considerarla una violazione contrattuale. Le tariffe del Mercato Comunitario non si applicano a tutte le transazioni commerciali esterne.

Che cos’è e che cosa non è un record contrassegnato

Un record viene contrassegnato quando il fascicolo contiene un'osservazione datata che fa rientrare la piattaforma, a prima vista, nell'ambito di applicazione della clausola. Un contrassegno non costituisce una violazione accertata e non è stata emessa alcuna autorizzazione espressa Valve per nessuna delle piattaforme qui elencate. Qualora una piattaforma sia in possesso di un'autorizzazione, la sua pubblicazione risolve la segnalazione.

Fonti e metodologiaStime, definizioni e ambito di applicazione +
I conteggi sopra riportati si riferiscono alla regola selezionata. I tipi di record raggruppano ciascuna piattaforma una sola volta; i tag completi sono riportati nei dettagli della piattaforma. La ricerca e i filtri si applicano all'interno di quella regola. Le date di registrazione provengono dallo snapshot salvato su RDAP / WHOIS. I sottodomini utilizzano la data di creazione del dominio principale. L’anzianità di per sé non costituisce prova di funzionamento continuo né di un percorso di autenticazione. I nomi host di autenticazione attuali provengono dalle richieste OpenID salvate, con un timestamp UTC; i controlli non risolti non riutilizzano le etichette legacy. L’osservatore si interrompe prima dell’accesso a Steam e non verifica lo stato del filtro dei link su Steam. Scarica le osservazioni sul percorso ↗ Scarica i risultati del registro ↗

Esplora l'archivio dei sorgenti ↗

Appendice G — Da un modello di rifiuto al documento sottostante

Guida operativa DSAR: richiedere le prove

Ricorrere all’articolo 15 del GDPR per richiedere i dati personali relativi alla creazione della chiave API, al recupero dell’account e all’accesso all’assistenza. Una registrazione conservata può consentire di verificare chi abbia avviato un’azione e su quali elementi si sia basata la

piattaforma.

1. 01

   Conserva la tua cronologia.

   Salvare le notifiche relative all'account, i ticket, gli ID delle transazioni e le date in UTC. Proteggere l'account e verificare le opzioni di recupero disponibili per il gioco e la transazione.

   Steam Informazioni sulla protezione commerciale ↗

2. 02

   Richiedi i tuoi dati conservati.

   Richiedi i timestamp, gli indirizzi IP di origine, gli eventi relativi al ciclo di vita delle chiavi, le conferme di sicurezza e le azioni di ripristino relative all'account. Includi gli eventi relativi all'accesso da parte del supporto tecnico e i destinatari, qualora tali dati ti riguardino.

3. 03

   Conserva la ricevuta di consegna.

   Utilizzare il canale di contatto per la privacy di Valve. Il termine di risposta standard è di un mese; un’eventuale proroga necessaria fino a un massimo di altri due mesi deve essere motivata entro il primo mese.

   Valve percorso di contatto per la privacy ↗ archiviato 2026-09-21 ↗

4. 04

   Confronta le risposte.

   Confronta i registri con la tua cronologia. Chiedi spiegazioni per le omissioni, quindi, se necessario, avvaliti della procedura di reclamo presso l’autorità di vigilanza. Conserva la risposta esattamente così come l’hai ricevuta.

Ambito di applicazione / Articolo 15
L'accesso riguarda i dati personali conservati, compresi quelli contenuti nei registri. Non garantisce l'accesso a tutti i documenti interni, alle registrazioni ricostruite o ai dati non censurati relativi a terzi. Richiedete una copia leggibile e le motivazioni alla base di eventuali limitazioni.

Linee guida dell’EDPB in materia di accesso, §§ 2, 4–6 ↗ · Articoli 12, 15 e 77 del GDPR ↗ archiviato 2026-09-20 ↗

Richiesta di accesso ai dati personali GDPR / Articolo 15

Sicurezza dell'account e registri di accesso

Sostituisci i campi tra parentesi prima di inviare il modulo.

```
To: Valve Privacy Team
Subject: Article 15 GDPR request — account security records

Account / SteamID: [YOUR ACCOUNT IDENTIFIER]
Relevant period (UTC): [START] to [END]
Related support tickets: [TICKET REFERENCES]

I request a copy of the personal data concerning me that you retain for this period, including:

1. API-key registration, confirmation, use and revocation events, with available timestamps, source
```

```
IP addresses, registered domains, device or user-agent information and non-secret key identifiers.

2. Recorded account-recovery actions, password/email/phone changes, Steam Guard removals or resets,
confirmation events and the account-related evidence relied on to authorize those actions.

3. Personal data in support-access and administrative-action logs concerning my account, including
available dates, purposes, actions and the support entity involved, subject to applicable rights of
others.

4. Account-related records used to determine any sanction, and available records of my complaints,
reviews and responses.

Please also provide the applicable processing purposes, categories, recipients, retention periods or
criteria, and available information about sources where data were not obtained from me.

Where processing relies on my consent, please provide the retained record of the consent relied upon
and the wording presented at that time.

Please provide an intelligible electronic copy with time zones and field definitions. Please do not
include active credentials or secret tokens. If any requested data are not held, please say so. For
any withheld data, please identify the scope and legal basis of the restriction and provide the
remainder.

Please acknowledge receipt and respond within the applicable Article 12 period, explaining any
necessary extension. I also ask you to preserve relevant existing records while this request is
handled.

Name: [YOUR NAME]
Date: [DATE]
```

Cosa può garantire un indirizzo IP di un data center

Una discrepanza costituisce un indizio su cui indagare.

Una richiesta di chiave API proveniente dalla rete di un data center, come nell'esempio del provider di hosting citato in questa indagine, può risultare rilevante se confrontata con i registri di accesso, le conferme e la cronologia dell'utente. Un indirizzo IP da solo non identifica l'autore dell'azione né vanifica automaticamente ogni difesa. La prova che un soggetto ostile abbia fornito il consenso registrato potrebbe mettere in discussione l'affidabilità di tale consenso; altre basi giuridiche e questioni relative alla responsabilità richiedono un'analisi a parte.

Vedi il provvedimento di divieto conservato e il reclamo relativo al GDPR →

Appendice H — Analisi dell'archivio di Wayback Machine · Statistiche di supporto pubblicate

Volume di assistenza. Tempi di risposta pubblicati.

Contesto e limiti della fonte
Valve pubblica quotidianamente le statistiche relative all'assistenza su `store.steampowered.com/stats/support`. Gli archivi di Wayback Machine conservano istantanee storiche di questa pagina dal 2018 al 2026. Il rapporto tra volume e numero di addetti che emerge da questi dati non è compatibile con una revisione manuale di ogni singolo ticket nei tempi di risposta pubblicati.

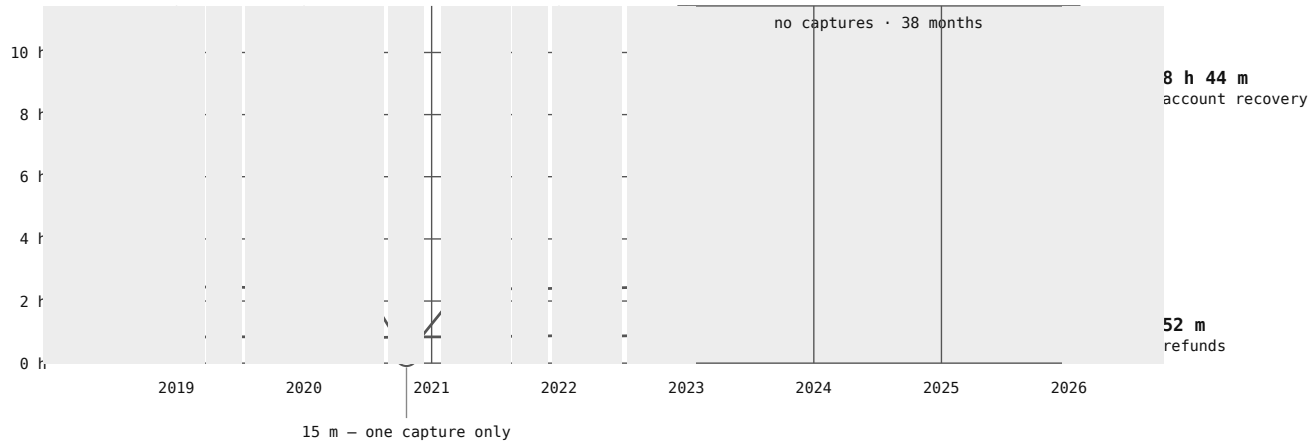
Confronta i dati di supporto archiviati di Valve nelle varie istantanee salvate. La metodologia spiega cosa questi dati possono e non possono misurare.

Volume rispetto al tempo di risposta pubblicato (2018 → 2026)

Due code presso un unico sportello di assistenza, come si evince da 21 schermate archiviate.

Valve pubblica i dati relativi all'assistenza in tempo reale su `store.steampowered.com/stats/support`. Ciascun punto riportato di seguito corrisponde al limite inferiore Valve stesso, così come appariva su quella pagina il giorno in cui Internet Archive ne ha effettuato l'archiviazione — non si tratta di una nostra stima. Entrambe le serie rappresentano la stessa misura nella stessa unità, pertanto devono essere riportate su un unico asse e possono essere confrontate direttamente tra loro.

Richieste di rimborso — denaro Valve in possesso **Sicurezza e recupero dell'account** — l'account che hai perso



49–55 min Il limite minimo di rimborso in ogni rilevamento dal febbraio 2018 all'agosto 2026. Nell'arco di otto anni e mezzo varia di meno di sei minuti, mentre il volume giornaliero dei rimborsi varia di un fattore pari a nove.
2,4 h → 8,7 h Il limite inferiore per il recupero dell'account si attesta intorno alle 2,4 ore in tutte le rilevazioni fino a dicembre 2022, tranne una. Nelle tre rilevazioni del 2026, Valve riporta valori pari a 10,9 h, 5,8 h e 8,7 h.
×2,8 → ×13 Quanto sia più lento il rimborso rispetto ai risarcimenti, secondo i dati pubblicati dallo stesso Valve. La situazione rimane stabile per cinque anni, poi il divario si allarga: la coda che ha subito un rallentamento è quella in cui è l’utente, e non Valve, a dover sostenere le spese.
Fonte: 21 copie d'archivio di Wayback Machine relative a store.steampowered.com/stats/support, da 2018-02-03 a 2026-08-10; estrazione in `VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json`. Leggere i limiti indicati dai grafici: il grafico rappresenta il *inferiore* limite dell'intervallo Valve stampe. Il limite superiore pubblicato è peggiore su entrambe le linee: i rimborsi variavano da 1,5 ore a 1,5 giorni, il recupero da 7,0 ore a 3,6 giorni. Due schermate sono state archiviate in un’edizione localizzata della stessa pagina Valve — 2018-11-03 in ceco, 2020-03-25 in francese — e sono contrassegnate con (cs) e (fr) nella tabella; i relativi dati sono riportati qui con le denominazioni delle unità di misura tradotte e i numeri così come pubblicati, mentre le stringhe originali sono conservate nel file di estrazione. Ogni acquisizione ha pubblicato un tempo di risposta per entrambe le code e nessun punto su nessuna delle due linee è stato interpolato. L’unico dato relativo al recupero di 15 minuti, pari a 2020-10-21, è contrassegnato sul grafico e lasciato tale: compare in una sola acquisizione e nessun’altra acquisizione si trova entro un ordine di grandezza da esso. Non esiste alcuna acquisizione tra 2022-12-08 e 2026-02-01; quella lacuna di 38 mesi nella registrazione è ombreggiata e non vi è alcuna linea tracciata su di essa. Questi dati descrivono i tempi di risposta pubblicati. Non mostrano cosa avvenga all’interno di un ticket e Valve non ha pubblicato alcun dato relativo al numero di addetti a cui rapportarli.

Apri ogni acquisizione sotto forma di tabella

Ogni acquisizione archiviata, così come pubblicata

Acquisizione	Rimborsi / al giorno	Risposta relativa al rimborso	Recupero / giorno	Misure di recupero
2018-02-03	98,788	Da 50,12 minuti a 1,52 ore	25,662	Da 2,51 ore a 1,80 giorni
2018-05-07	60,494	Da 53,83 minuti a 1,47 giorni	24,226	Da 2,45 ore a 2,22 giorni
2018-08-02	69,084	Da 50,27 minuti a 1 ora e 59 minuti	28,953	Da 2,44 ore a 22,17 ore
2018-11-03 (cs)	63,410	Da 49,28 minuti a 1,54 ore	33,910	Da 2,42 ore a 1,31 giorni
2019-02-01	76,305	Da 50,13 minuti a 1,52 ore	35,164	Da 2,44 ore a 2,04 giorni
2019-05-18	78,951	Da 51,03 minuti a 3,12 ore	27,514	Da 2,46 ore a 20,39 ore
2019-09-07	78,941	Da 50,65 minuti a 1,66 ore	28,812	Da 2,42 ore a 13,59 ore
2019-12-13	69,589	Da 50,77 minuti a 1 ora e 55 minuti	25,322	Da 2,45 ore a 1,13 giorni
2020-03-25 (fr)	139,278	Da 49,45 minuti a 1 ora e 53 minuti	32,302	Da 2,48 ore a 3,62 giorni
2020-06-26	278,504	Da 48,98 minuti a 2,29 ore	20,343	Da 2,39 ore a 6,99 ore
2020-10-21	107,633	Da 50,80 minuti a 1,54 ore	20,688	Da 15,33 minuti a 8,62 ore
2021-03-20	158,956	Da 50,80 minuti a 1,64 ore	25,760	Da 2,34 ore a 11,62 ore
2021-06-26	547,907	Da 51,93 minuti a 6,73 ore	29,728	Da 2,40 ore a 15,63 ore
2021-10-10	170,103	Da 51,88 minuti a 3,25 ore	23,989	Da 2,39 ore a 13,05 ore
2022-01-31	354,386	Da 53,65 minuti a 8,09 ore	24,391	Da 2,42 ore a 15,29 ore
2022-05-09	172,555	Da 51,83 minuti a 1,65 ore	23,289	Da 2,41 ore a 16,90 ore
2022-09-05	153,453	Da 53,67 minuti a 4 ore e 15 minuti	23,594	Da 2,45 ore a 1,22 giorni
2022-12-08	181,075	Da 54,83 minuti a 6,67 ore	27,111	Da 2,46 ore a 18,89 ore
2026-02-01	317,762	Da 50,30 minuti a 1,52 ore	47,197	Dalle 10.91 alle 21.30
2026-05-09	246,776	Da 50,12 minuti a 1,52 ore	35,264	Da 5,81 ore a 15,60 ore

Acquisizione	Rimborsi / al giorno	Risposta relativa al rimborso	Recupero / giorno	Misure di recupero
2026-08-10	373,244	Da 52,05 minuti a 2,07 ore	45,319	Da 8,73 ore a 16,52 ore

OSSERVAZIONE CHIAVE:
Da una parte all'altra **21 archivi di Wayback** nell’intervallo da 2018-02-03 a 2026-08-10, le richieste di rimborso giornaliere variavano da **60,494** (maggio 2018) a **547,907** (Giugno 2021) — a **Spread di 9,1×**. Il dato relativo al 2026 è pari a 373,244 (+278% rispetto al dato registrato a febbraio 2018).
Nel corso di quegli stessi nove anni, il limite inferiore pubblicato per i tempi di risposta ai rimborsi non è mai sceso al di sotto di un **49–55 minuti** banda: un movimento complessivo inferiore a sei minuti, mentre il carico di lavoro sottostante è aumentato di nove volte.
Se una persona dedicasse anche solo 5 secondi alla lettura di ogni biglietto, l’elaborazione di 373,244 biglietti al giorno (dato attuale) richiederebbe **22 agenti in servizio 24 ore su 24, 7 giorni su 7** solo per aprirle e chiuderle; al picco (547,907, giugno 2021) tale valore sale a 32.
Se il tempo di risposta pubblicato riflettesse il tempo di gestione per singolo ticket (~52 min/ticket), il numero di dipendenti necessari per gestire contemporaneamente tali richieste sarebbe dell’ordine di **13,500 agenti** al volume attuale e ~20,000 al picco. Non è stato individuato alcun dato di riferimento relativo al numero di dipendenti a supporto di Valve; in questa sede non se ne ipotizza alcuno.
Di seguito: il rapporto tra volume e numero di addetti non è compatibile con una revisione umana per ogni segnalazione nei tempi di risposta pubblicati. I dati sono coerenti con una prima fase di analisi in gran parte automatizzata; non viene resa nota la percentuale di segnalazioni sottoposte a revisione umana.
Perché questo è importante ai fini della conformità al GDPR
L’articolo 22 del GDPR vieta i processi decisionali individuali esclusivamente automatizzati che producono effetti giuridici significativi, senza prevedere il diritto a una revisione umana su richiesta. Se le decisioni relative all’assistenza (chiusura dei ticket, azioni sull’account, rifiuto delle richieste di dati) vengono prese interamente da script automatizzati, ogni decisione di questo tipo che «incida in modo significativo» sull’utente potrebbe violare l’articolo 22.

Biglietto **HT-2YBP-F7JP-D4VB** (Sezione 18) è stata chiusa dopo tre giorni con un rinvio standard, senza alcun approfondimento in merito alla base giuridica citata. Dal ticket non è possibile stabilire se qualcuno l’abbia esaminata; si tratta di una questione che l’autorità di controllo può sottoporre a Valve ai sensi dell’articolo 22 e dell’articolo 15, paragrafo 1, lettera h).

Fonte: istantanee di Wayback Machine del sito store.steampowered.com/stats/support (2018-02-03, 2021-06-26, 2026-08-10) — dati estratti in VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json (21 istantanee, 2018–2026). Nota: il tempo di risposta di "~52 min" rappresenta il limite inferiore per la categoria dei rimborsi; il tempo di risposta relativo alla sicurezza dell’account variava da 2,4 a 16,5 ore nelle stesse istantanee. 2021-06-26 rappresenta il picco storico (547,907 richieste di rimborso), non un punto medio monotono — il volume è aumentato di circa 6 volte nel periodo 2020–2021, per poi diminuire parzialmente prima di risalire a 373.000 nel 2026.

Appendice I — Ambito del set di dati · conteggi riproducibili

Conta i record. Verifica l'ambito.

Contesto e limiti della fonte

Contate i record, poi verificate le affermazioni: ogni dato riportato di seguito può essere ricavato nuovamente dai file pubblicati.

Esaminare i set di dati sottostanti, riprodurre i conteggi e distinguere le righe di origine dagli incidenti singoli.

Il file CSV principale contiene **40,448 righe**. Di questi, **36,516** provengono dal feed "Discord-AntiScam" dedicato al phishing. I restanti **3,932** Le righe coprono GitHub, le recensioni, i risultati di ricerca, i contenuti dei forum e altre fonti, fornendo un indice completo degli argomenti segnalati dalla comunità e delle segnalazioni relative alla sicurezza.

All'interno di quel file CSV, 1,690 righe sono classificate sotto l'etichetta "Unpatched Security Exploit", che rappresenta i problemi segnalati dagli utenti in passato e le vulnerabilità rese pubbliche. Per tracciare queste segnalazioni è necessario esaminare la cronologia delle build specifiche di ciascun thread e la cronologia pubblica delle patch.

L'archivio consultabile 16,319-record è una versione separata e curata, dotata di un proprio manifesto, progettata per consentire un'analisi locale accurata delle segnalazioni degli utenti e dei rapporti sugli incidenti.

> Per creare una traccia di audit affidabile, ogni registrazione segnalata dagli utenti deve essere verificata alla luce delle tempistiche di compilazione documentate e dei registri storici delle patch.

I record della collezione separata della Parte II **231,829 ID univoci degli annunci**, tra cui 33,509 nella categoria delle registrazioni automatiche e 198,320 contrassegnati come trasferimenti non verificati. Lo SHA-256 del file di input corrisponde alla misurazione conservata. Questi conteggi descrivono i tentativi di inserimento in vendita e i trasferimenti osservati piuttosto che i valori delle transazioni finalizzate o i totali verificati dei furti, evidenziando la necessità di disporre dei registri primari della piattaforma per misurare l'esatto impatto economico. Elenco delle misure e degli hash ↗

Padroneggia il CSV ↗ · Elenco degli archivi consultabili ↗ · Controlla i record di origine ↗

Appendice J — Informazioni sulla presente indagine

Valve non pubblica alcun registro delle misure esecutive. *Ne abbiamo costruito uno.*

Indipendente. Non commerciale. Realizzato esclusivamente sulla base di dati pubblici. Presentato alle autorità di regolamentazione.

88.97% flotta di veicoli automatizzati non interessata — nessun divieto di alcun tipo
67.77% di 51,732 truffatori condannati che se la cavano senza conseguenze
$26.8M+ spesa minima in negozio per la flotta non soggetta a limiti
3.6% domini relativi al gioco d'azzardo bloccati dal filtro dei link di Valve
8 anni degli incidenti di sicurezza documentati
Di cosa si tratta. Un dossier forense sulla piattaforma Steam della Valve Corporation: il suo storico di applicazione delle norme, l'economia basata sul "card-farming", il quadro giuridico e l'infrastruttura di autenticazione che gli operatori di gioco d'azzardo utilizzano tramite il relay OpenID di Steam. Ogni dato è ricreabile da due fonti: l'API pubblica di Valve e i set di dati pubblicati insieme alla presente indagine.

A chi è rivolto. Le autorità di regolamentazione competenti in materia di Valve — l'autorità di controllo del GDPR per i Paesi Bassi, il FinCEN, la SEC, il coordinatore dei servizi digitali (DSA), l'UOKiK e qualsiasi autorità di polizia che indaghi sui flussi finanziari collegati a Steam. Anche

per giornalisti, ricercatori e tutti gli utenti che hanno subito il blocco definitivo dell’account, il rifiuto di un rimborso o il furto di beni in inventario e ai quali è stato comunicato che non è possibile presentare ricorso.

L'unica richiesta. Valve conserva questi dati con la massima fedeltà — motivi del divieto allegati, spazio ID completo, in tempo reale. È in grado di eseguire ogni query contenuta in questo dossier in pochi secondi e ha scelto di non pubblicarne alcuna parte. La domanda per qualsiasi autorità competente è semplice: *Perché no?*

Ciò che gli autori non sostengono. Durante questo lavoro non è stato effettuato alcun accesso a Steam su alcuna piattaforma di terze parti. È l'URL OpenID fornito a stabilire i parametri della richiesta, non un accesso completato. Un dominio registrabile separato non costituisce di per sé una prova di elusione. Le date di registrazione rappresentano i limiti minimi relativi al momento in cui un host avrebbe potuto comparire per la prima volta in una richiesta OpenID; esse non dimostrano un uso continuativo. Gli autori non avanzano affermazioni su ciò che Valve sapeva o intendeva: ogni affermazione relativa a Valve è collegata a un documento pubblico datato o a un’osservazione datata. Laddove non è stato possibile attribuire un’affermazione a un documento di riferimento, essa è stata rimossa.

Chi siamo
PhishDestroy — ricercatori indipendenti. Nessun legame con la società Valve o con alcuna delle piattaforme qui menzionate. Un account Steam è stato utilizzato esclusivamente per documentare la richiesta ai sensi del GDPR di cui alla Sezione 18.

Avviso legale
Indagine non commerciale, decentralizzata e di interesse pubblico. Tutti i dati sono forniti “così come sono”, senza alcuna garanzia. La presente pubblicazione non costituisce un accertamento giudiziario.

DI DOMINIO PUBBLICO
Licenze
Tutti i diritti ceduti all’umanità. È consentito riprodurre, adattare e pubblicare il contenuto senza obbligo di attribuzione. Accesso vietato nella regione soggetta alle restrizioni dell’OFAC.
Licenza completa e dichiarazione di non responsabilità →